LE NOUVEAU
Pif
N° 732
8F.
A PARTIR DE CE JOUR
ON L'APPELA
CAPITAINE
APACHE
et son gadget
LE LANCE-BULLES
GEANT DE PIT ET RIK
HEBDOMADAIRE 39e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA.
ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,600 DL. MAROC : 7 DH. SUISSE : 3 FS. CANADA : $1,75. ESPAGNE : 165 PTAS.
BELGIQUE : 60 FB. HAITI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 FF. TUNISIE : 700 MILLIMES. 1970
M 2806 - 732 - 8,00 F

VMS PUBLICATIONS PIF-GADGET

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél. : 246.92.25
Télex: EDIPIF 640067 F.

Directeur de la publication :
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef :
Jean Ollivier.

Secrétariat général :
Nicole Marliac.

Rédaction :
Jean Ollivier, Roger Lecureux, Claude Bardavid, Roger Dal, Jean Pénichon, Pierre Veillé, Léon Wisznia.

Directeur artistique :
Sacha Kleinberg.

Réalisation :
Robert Andreucci (Rédacteur en chef technique).
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette :
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing :
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial :
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.).
Pierre Sebahoun (Abonnements : Tél. : 287 97 40 poste 28).

Promotion, relations extérieures :
Andrée Gigaud.

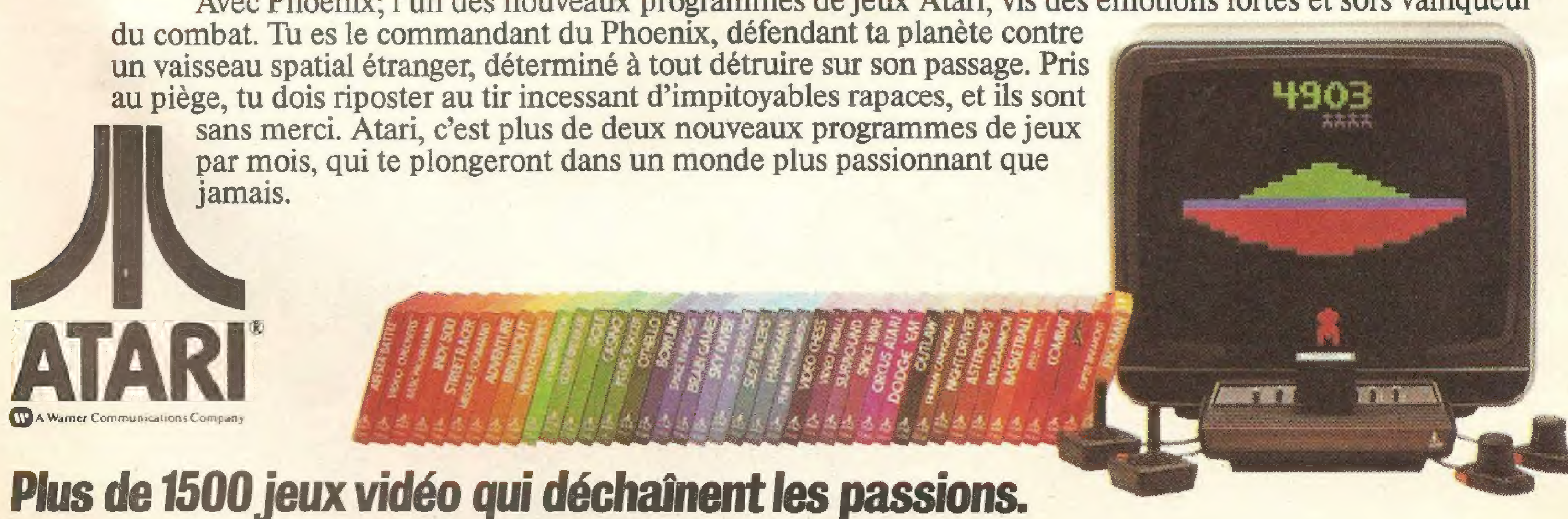
Publicité :
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél. : 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur).
Suzel Messerschmitt (Chef de publicité).



Doyle Dane Bernbach

Prends les commandes du Phœnix, et affronte d'impitoyables rapaces.

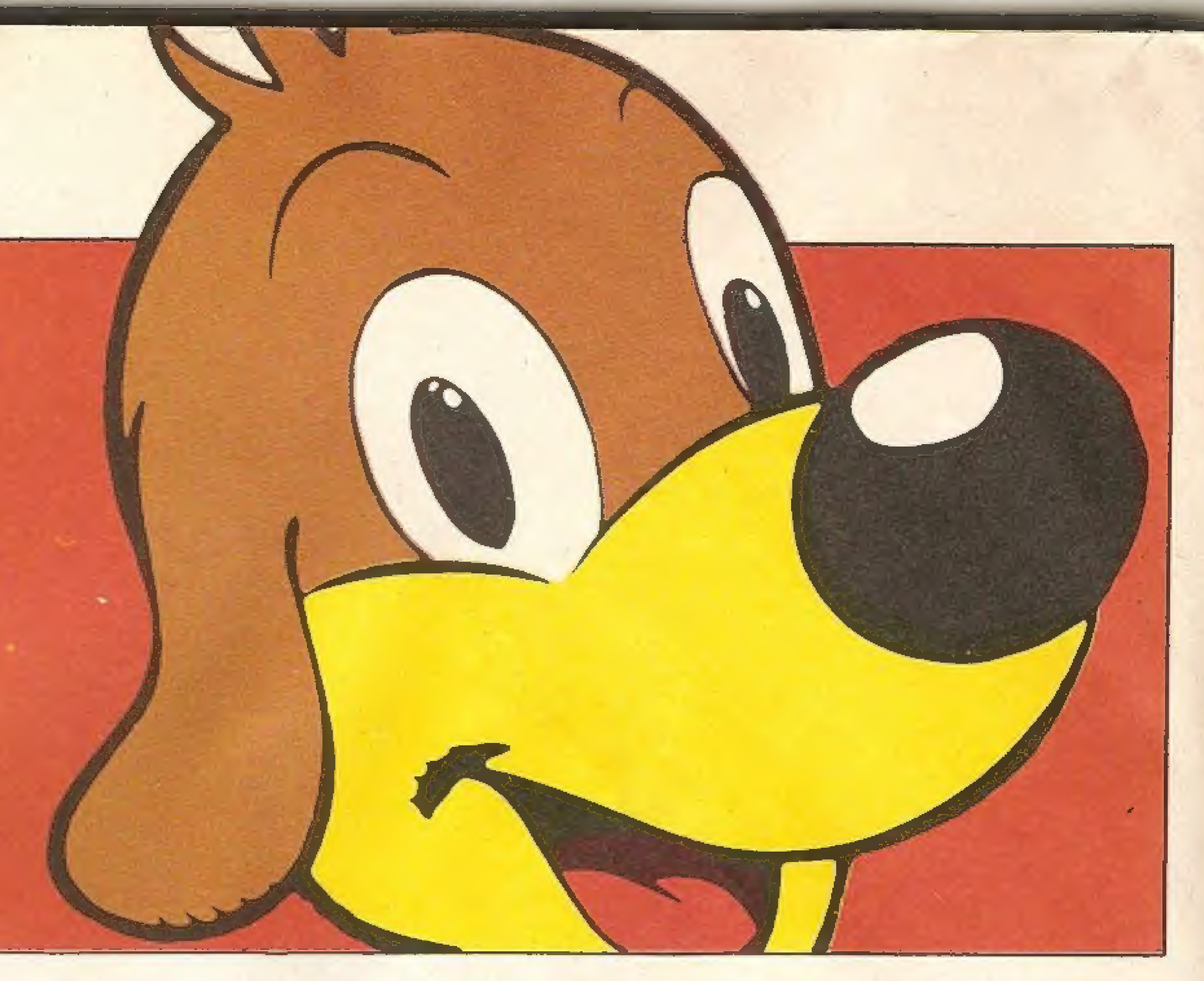
Avec Phoenix¹, l'un des nouveaux programmes de jeux Atari, vis des émotions fortes et sors vainqueur du combat. Tu es le commandant du Phoenix, défendant ta planète contre un vaisseau spatial étranger, déterminé à tout détruire sur son passage. Pris au piège, tu dois riposter au tir incessant d'impitoyables rapaces, et ils sont sans merci. Atari, c'est plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, qui te plongeront dans un monde plus passionnant que jamais.

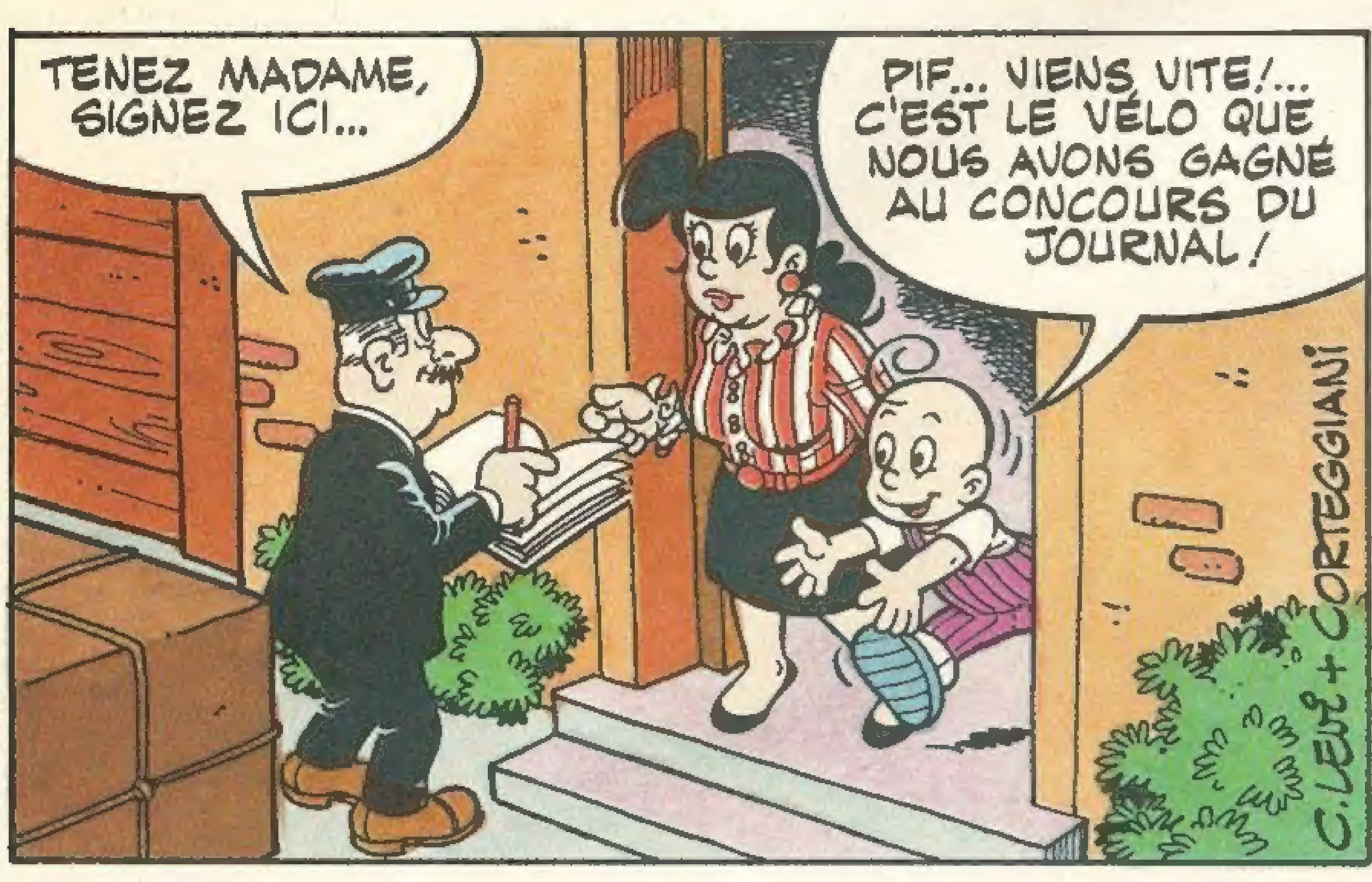


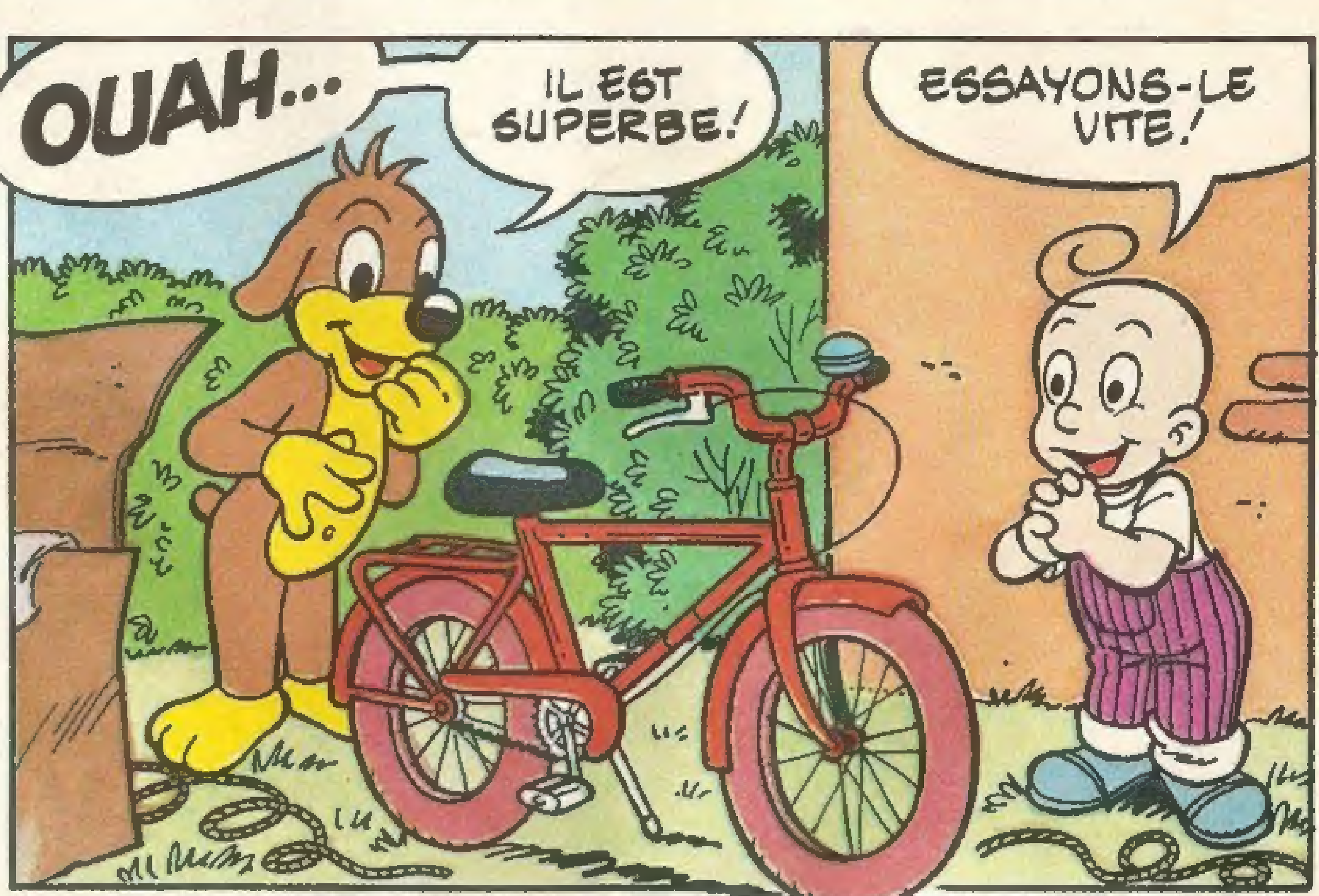
Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

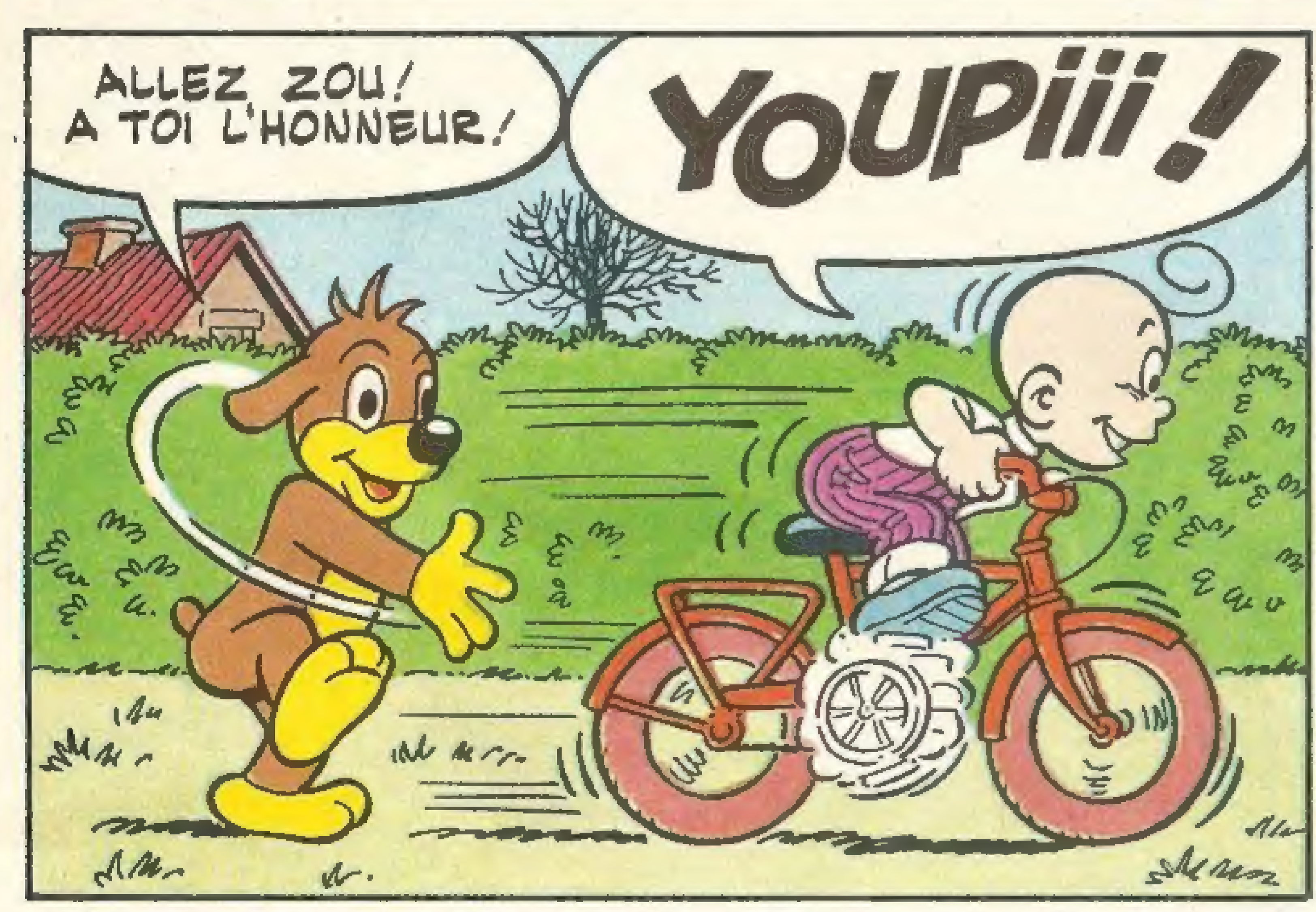
Pif

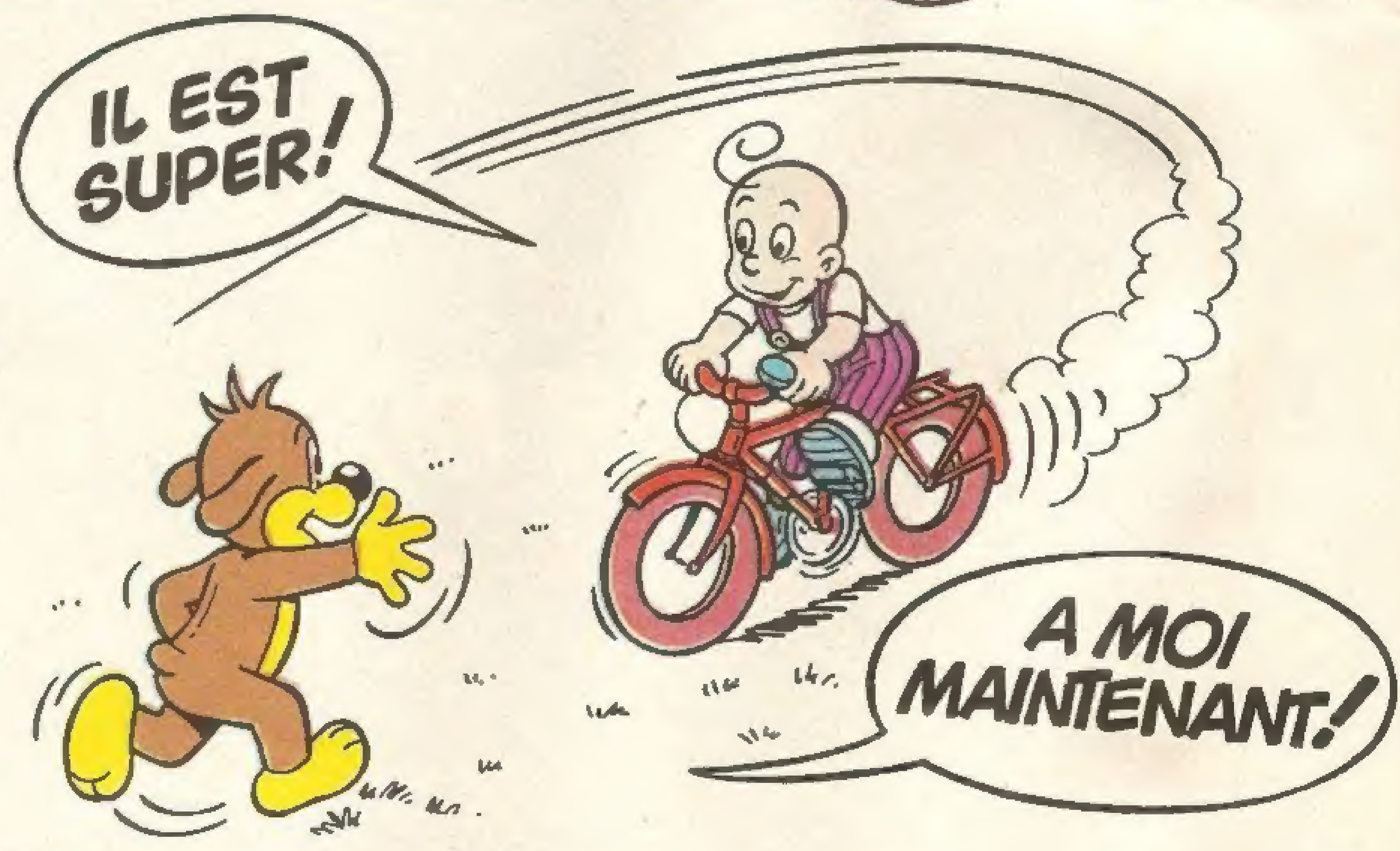
Vélo, volé !

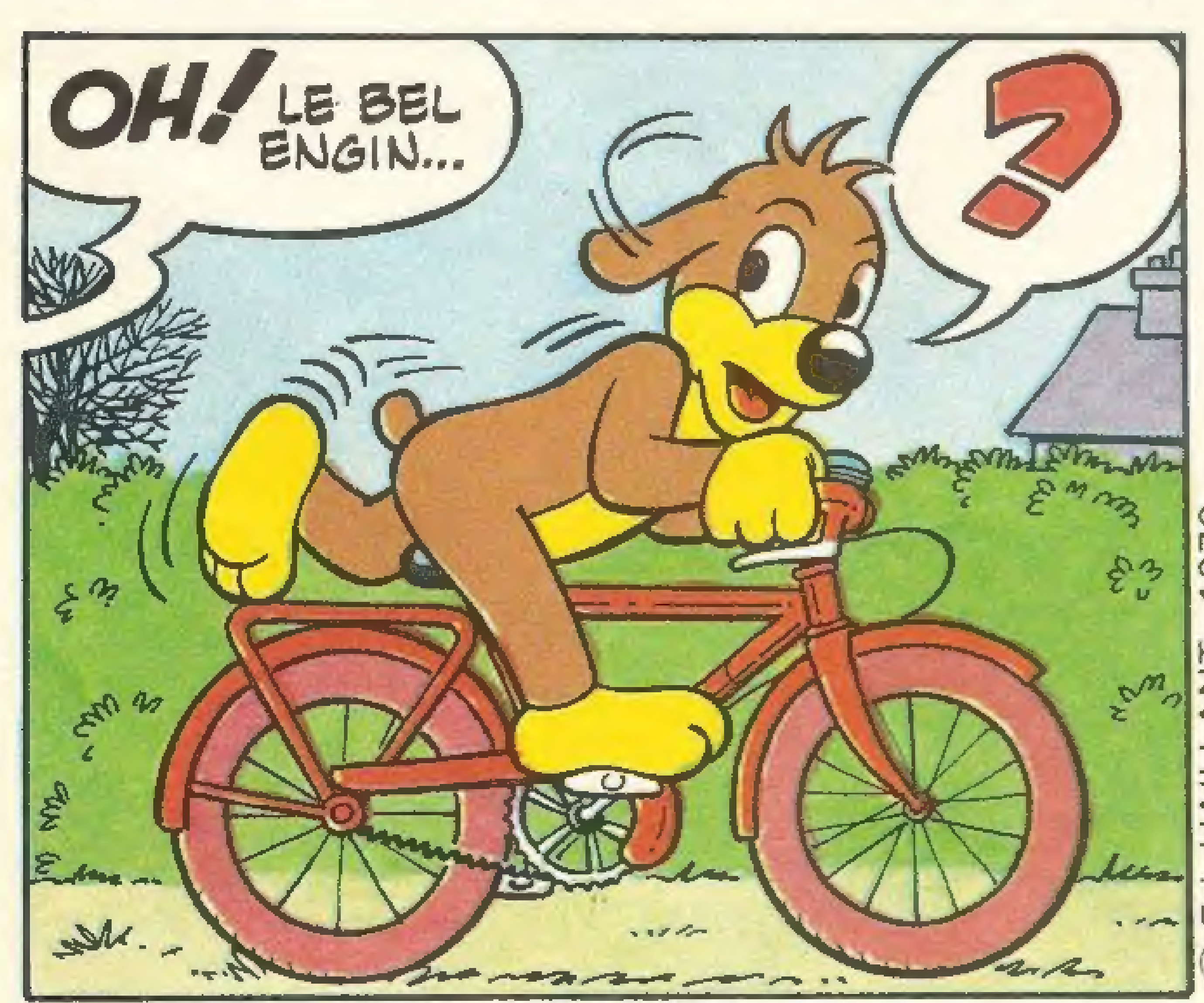








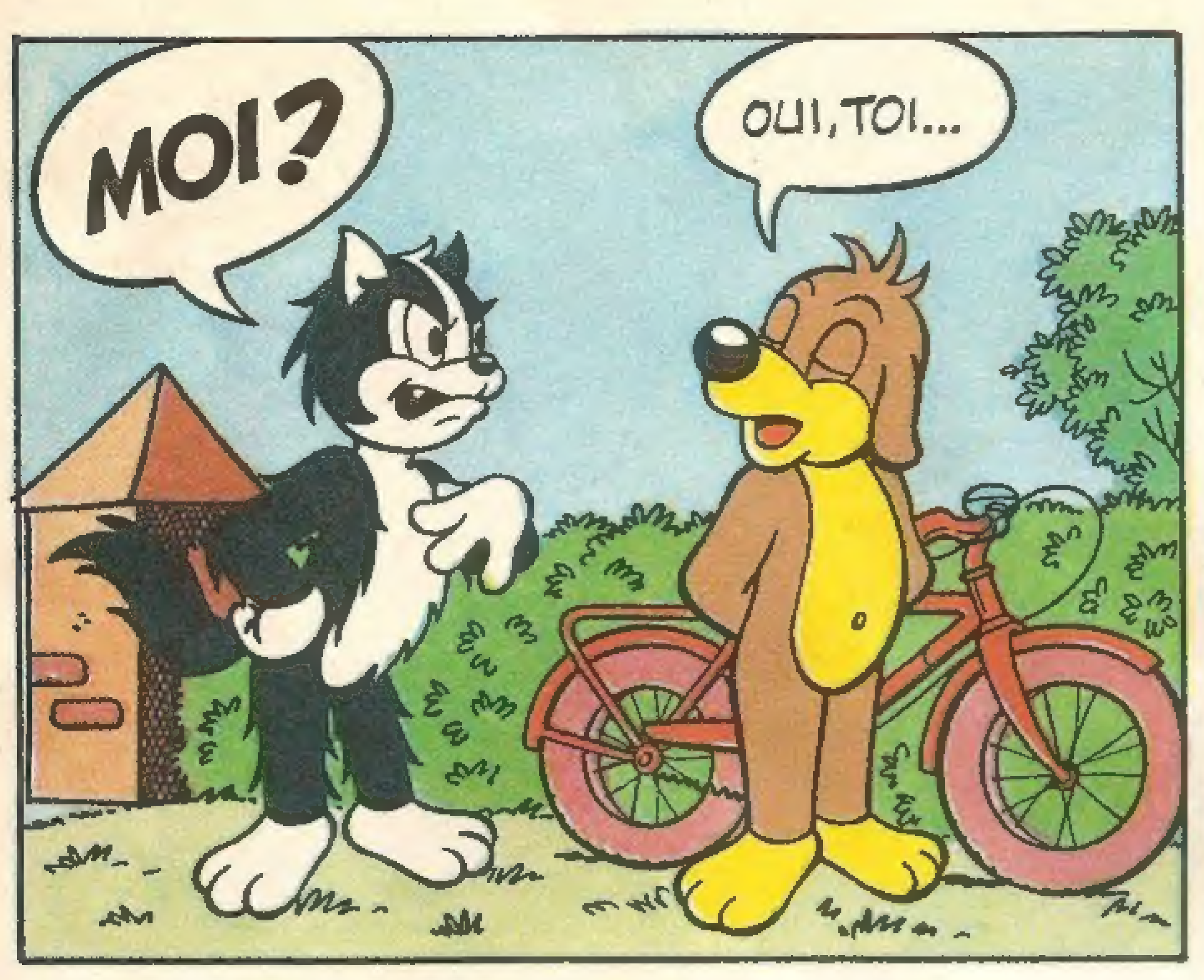








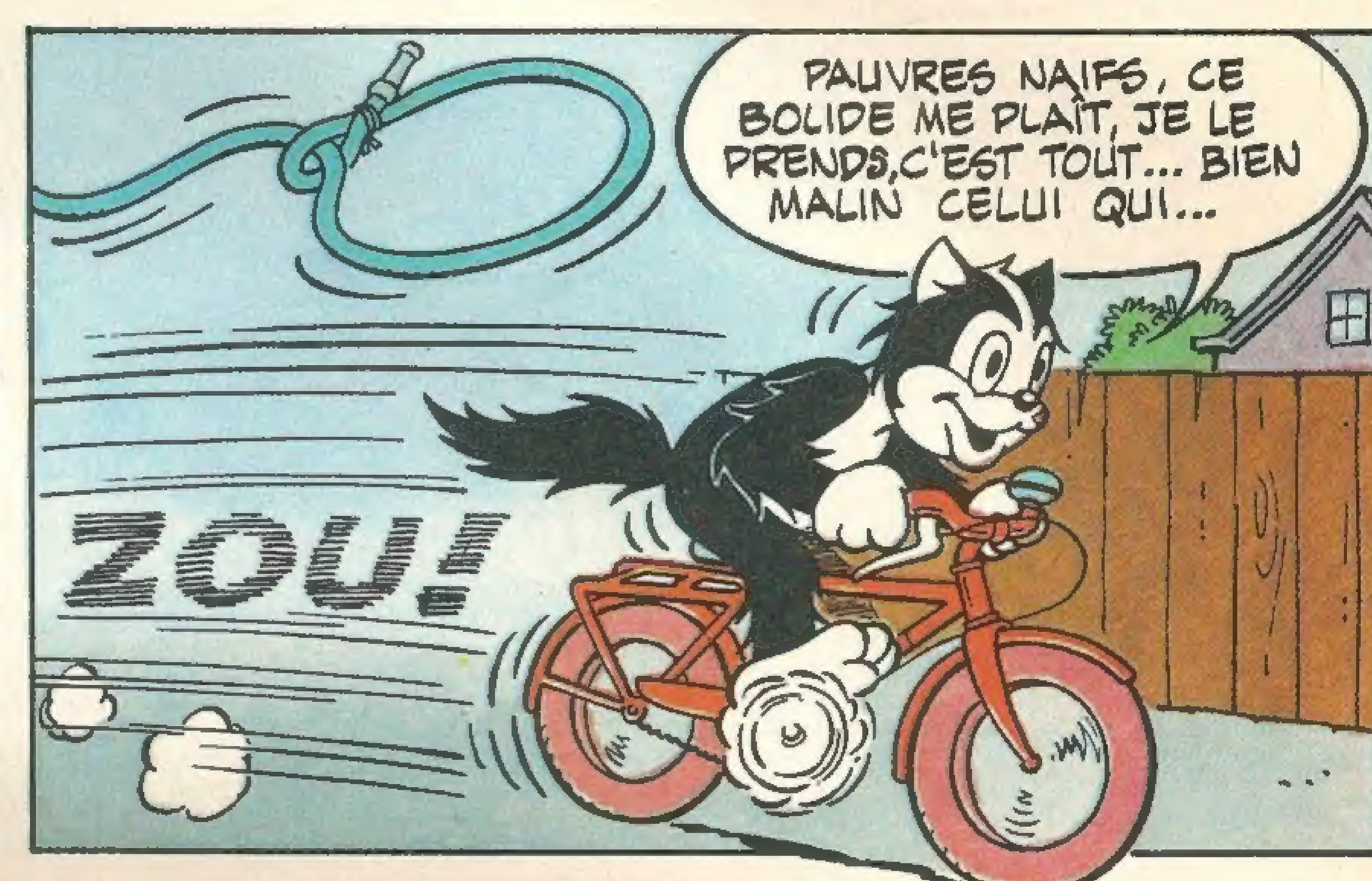
D'APRES C. ARNAL.





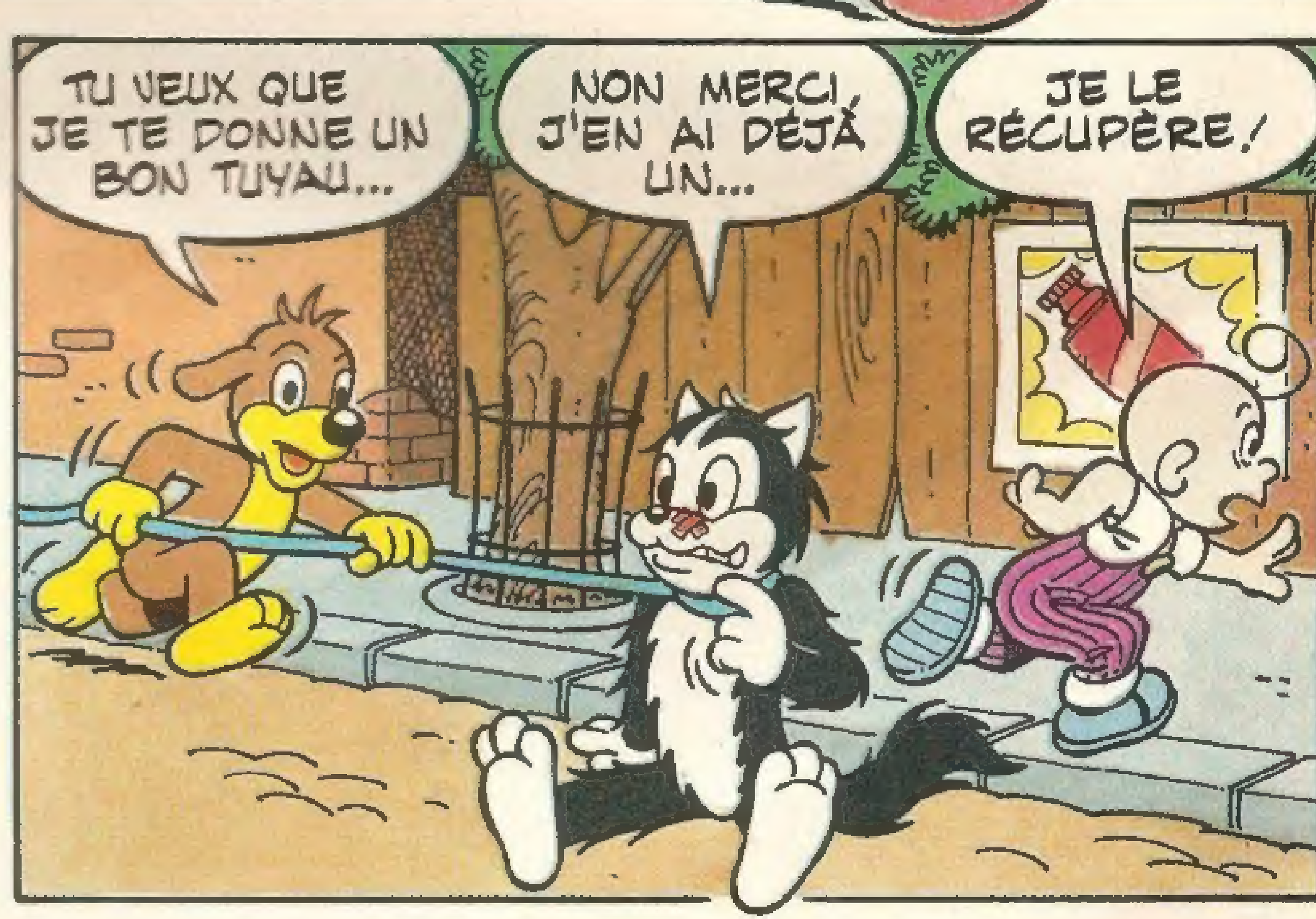






1970



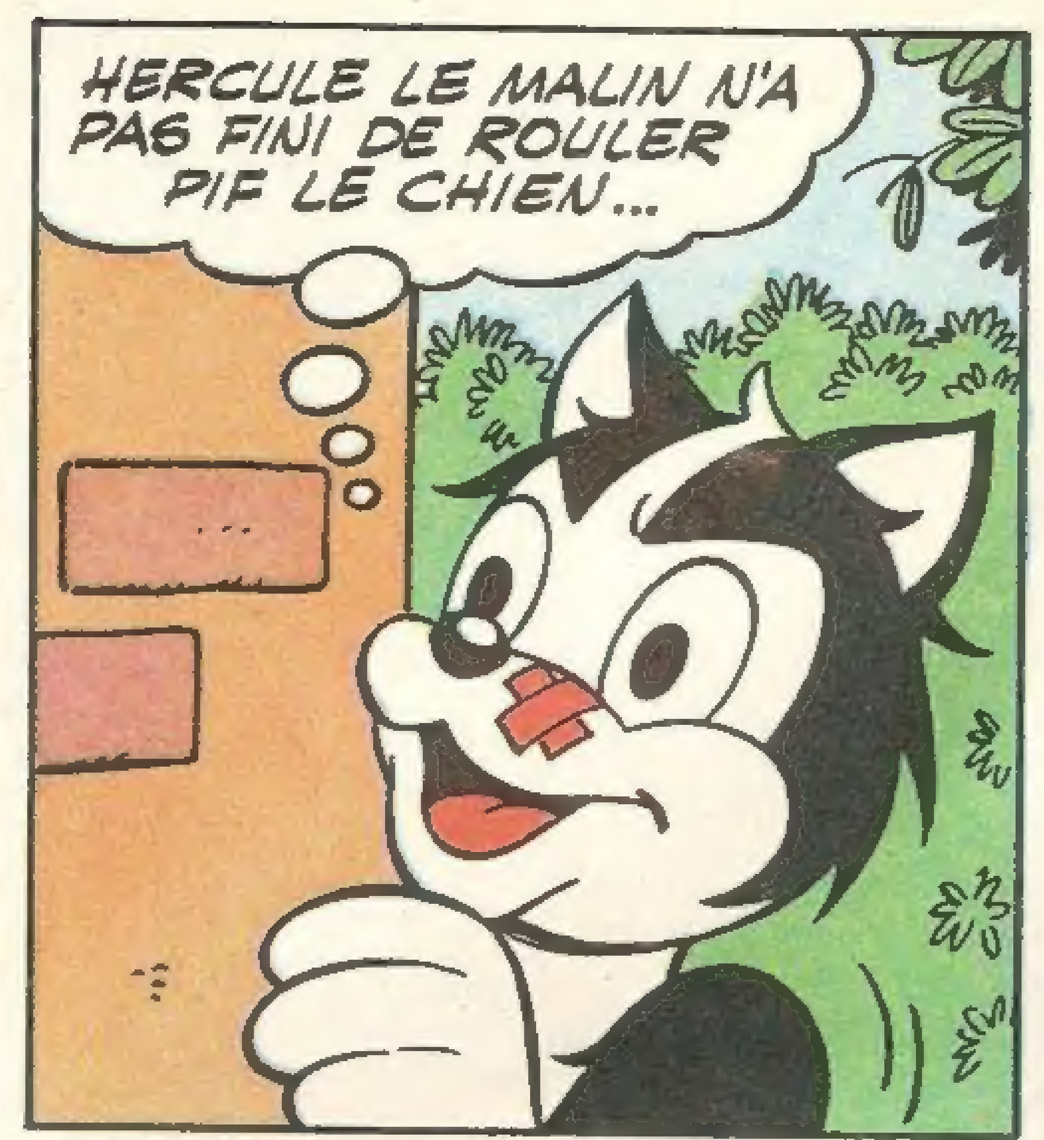








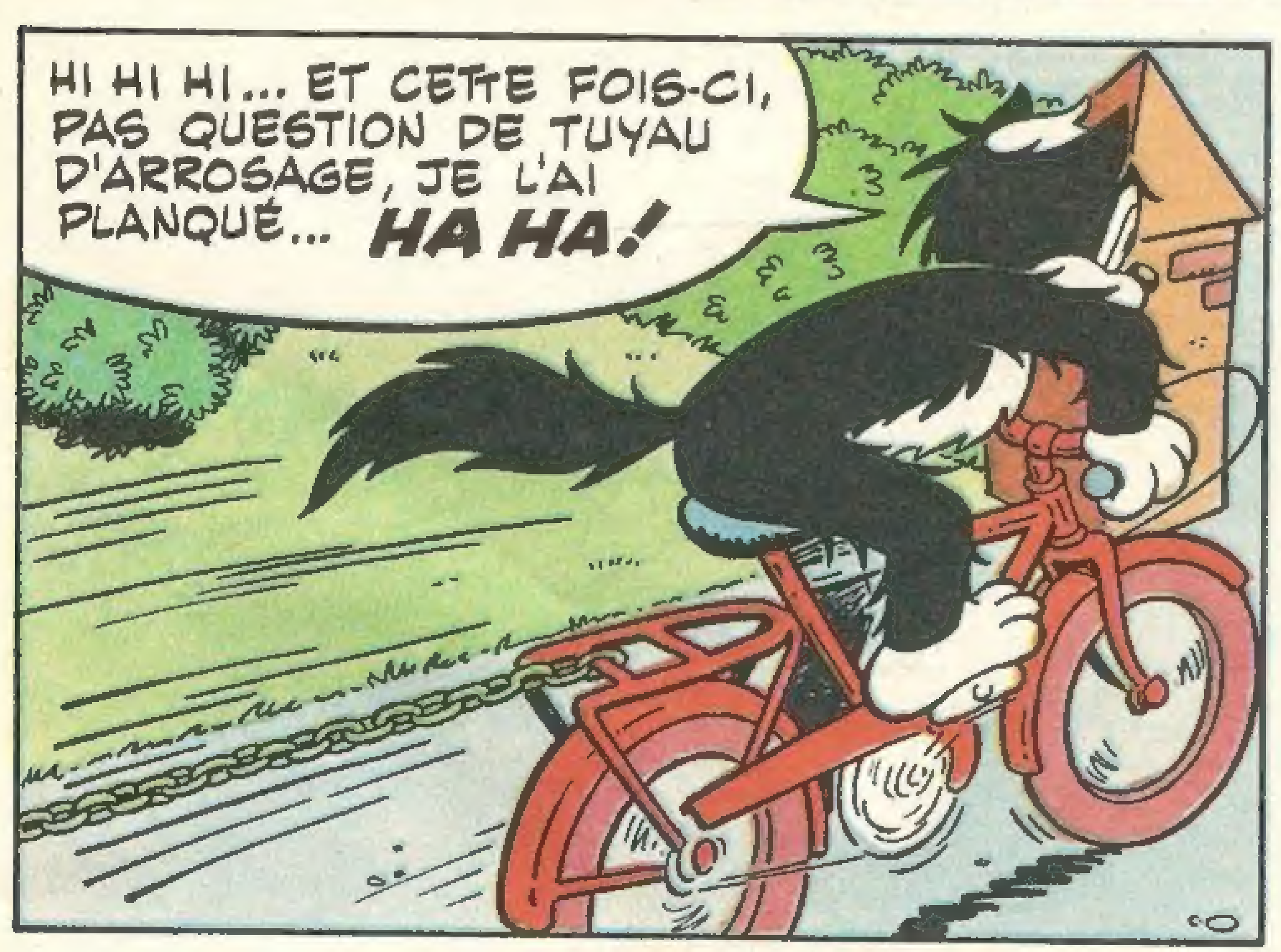
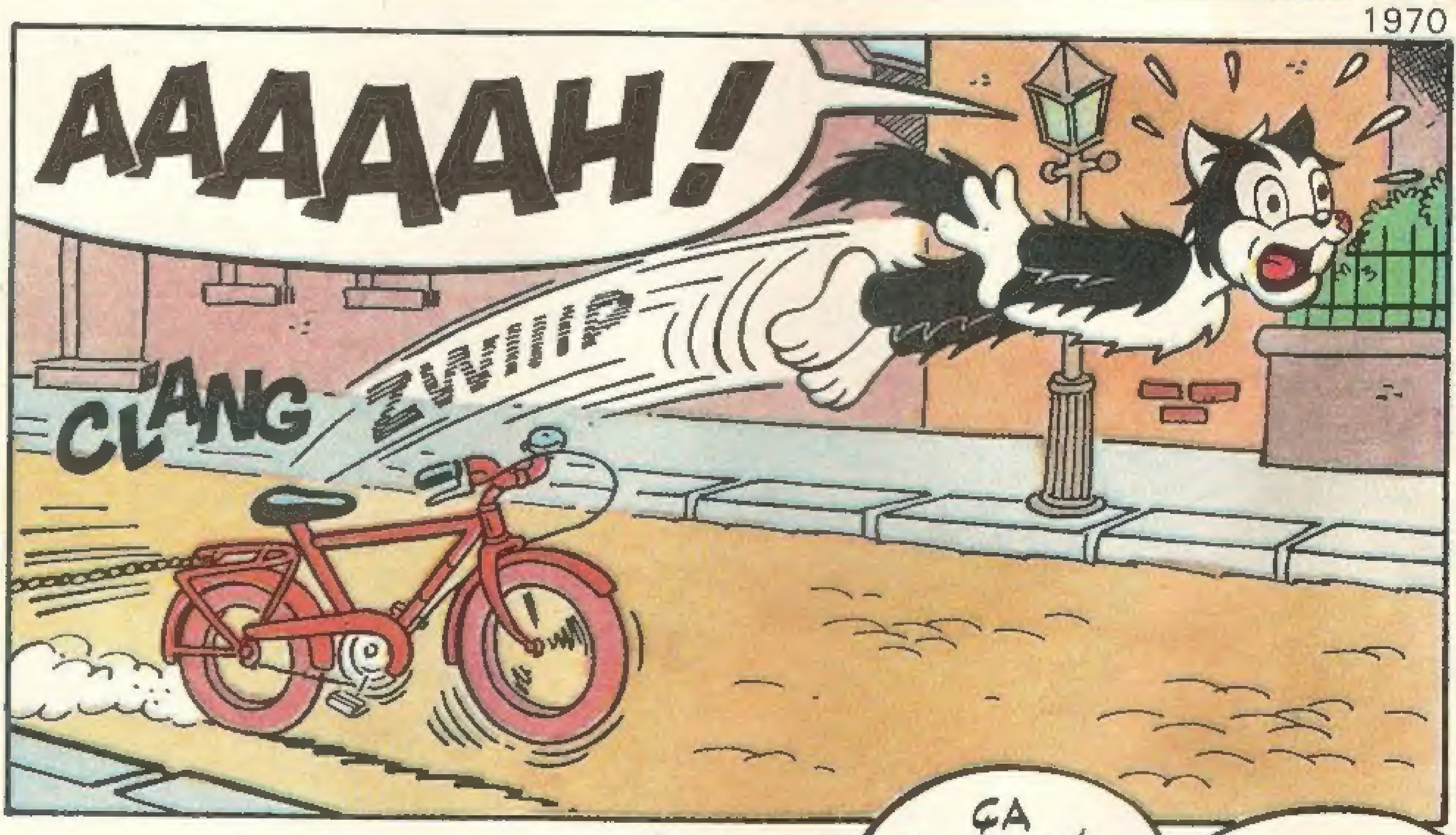
Ce numéro n'est complet qu'avec son encart paginé de I à XVI, à l'exception des exemplaires destinés à l'Algérie.


HÉ HÉ HÉ... C'EST ÇA, RENTREZ VITE À LA NICHE...

HERCULE LE MALIN N'A PAS FINI DE ROULER PIF LE CHIEN...

TIENS, VOILÀ HERCULE
IL A SÛREMENT ENVIE DE FAIRE UN TOUR EN BICYCLETTE... HI HI HI !

HOLA... TATA M'A VU... N'AYONS L'AIR DE RIEN.

HÉ... MAIS NON... PERSONNE NE BRONCHE... ILS SONT TROP OCCUPÉS À S'EMPIFFRER!

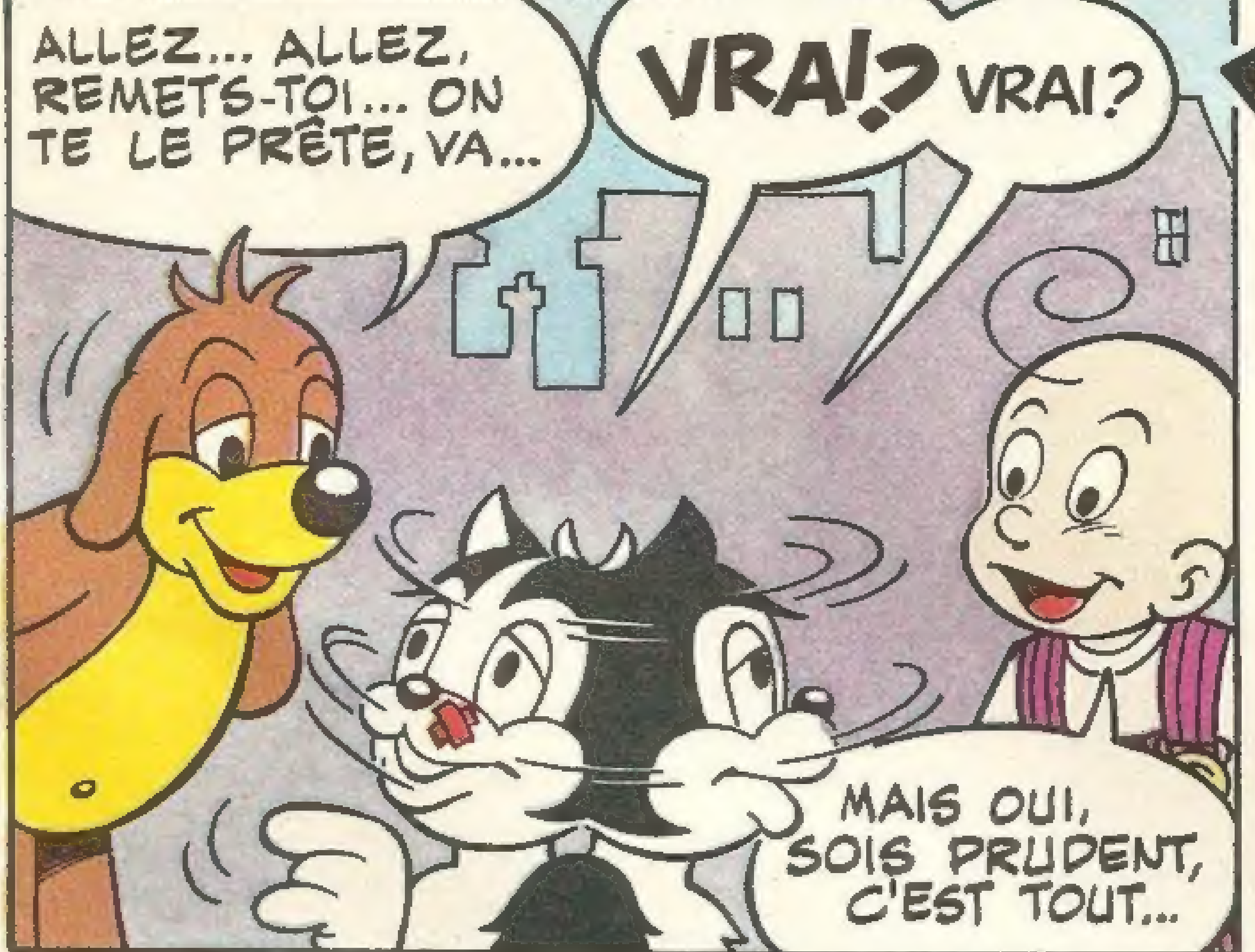
DANS CE CAS, JE FONCE!
TAÏAUUT... À MOI LE VÉLO!
1970

HI HI HI... ET CETTE FOIS-CI, PAS QUESTION DE TUYAU D'ARROSAGE, JE L'AI PLANQUÉ... HA HA!

AAAAAH!
CLANG
ZWIIIIP

HOLA... ON DIRAIT QUE CE MUR A MIS FIN À SON ENVOLÉE!
AAAH!
BROM
OUÏE

TU SAIS, MON VIEUX... OÙ Y'A D'LA CHAÎNE, Y'A PAS DE PLAISIR.
GARGL...

ÇA VA, LE VÉLO N'A RIEN!
TANT MIEUX, AVEC CE CASSE-TOUT...
MAIS JE NE SUIS PAS UN CASSE-TOUT... D'HABITUDE, TU ME DIS QUE JE NE CASSE RIEN...
3


PERSONNE NE M'AIME! BEUAAAH!


ALLEZ... ALLEZ, REMETS-TOI... ON TE LE PRÊTE, VA...
VRAI? VRAI?
MAIS OUI, SOIS PRUDENT, C'EST TOUT...


YAOUUU!

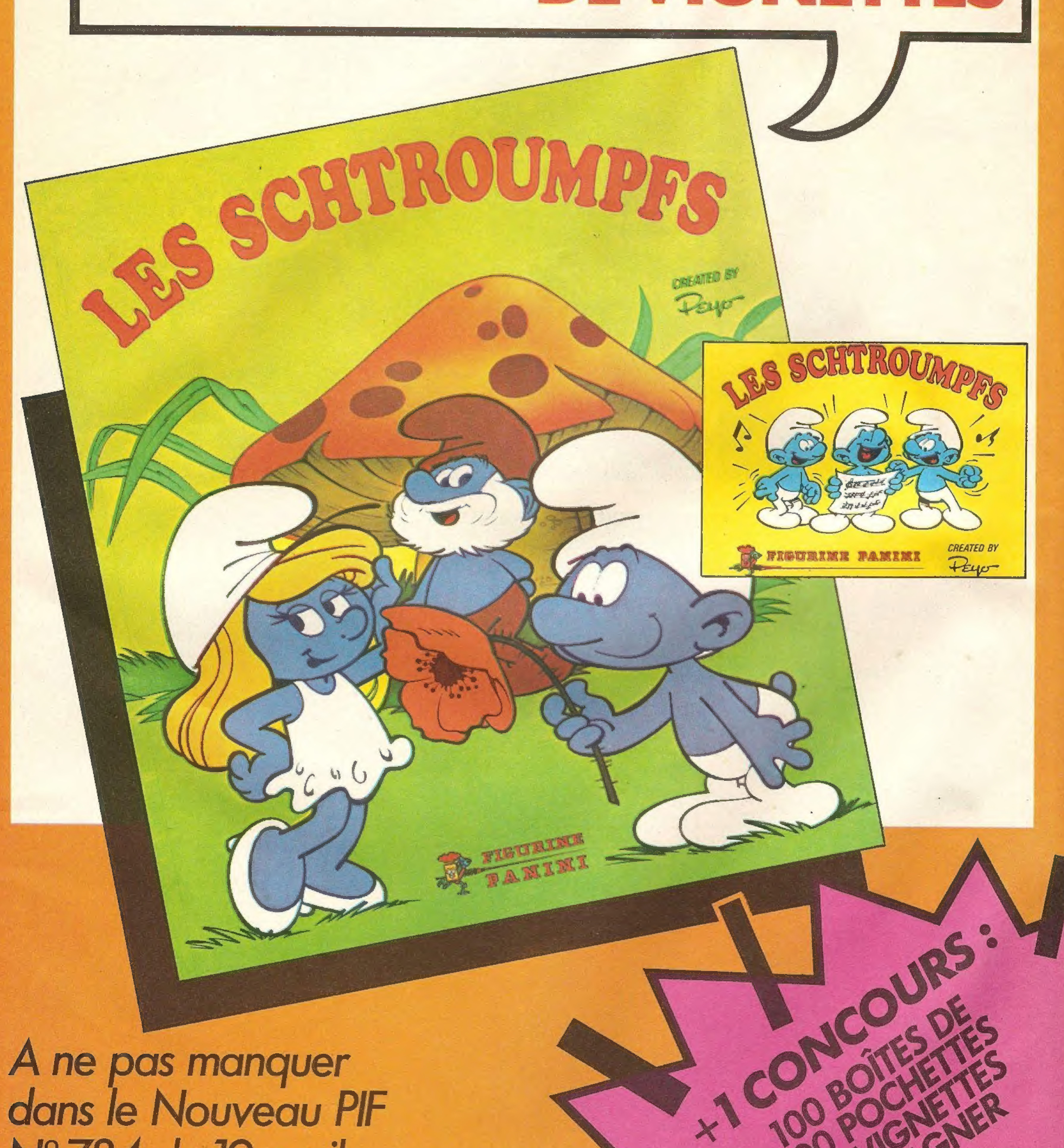
1970


NE VOUS EN FAITES PAS, JE FERAI ATTENTION! JE REGARDERAI TOUJOURS DEVANT ET...
BEN JUSTEMENT, ATTENTION!


QU'EST-CE QUE... AAAH... L'ÉGOUT!
DOLONG
BOM!
CRASH


BON, BEN, IL VAUDRAIT MIEUX QUE JE NE SORTE PAS PAR OÙ JE SUIS VENU, MOI... ILS SERAIENT ENCORE CAPABLES DE M'EN VOULOIR!

4



A ne pas manquer dans le Nouveau PIF N° 734 du 19 avril





"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



MALADIE-MUSIQUE

GOTAINER : "JE SUIS UN DÉCALCOMANIAQUE !"

Gotainer est un « toujours - malade »... Il y a trois ans, souvenez-vous, la nouvelle envahissait les ondes. Le monde apprenait, stupéfait, qu'un grand dadais aux lunettes épaisses comme des camemberts et répondant au nom de Gotainer, allait très, très mal, souffrait d'une maladie qu'on croyait disparue depuis longtemps : le « primitivisme » (1).



L'année d'avant, le même Gotainer nous faisait une crise de « toufoufolie ». Rappelons quelques-unes de ses déclarations d'alors : « Je veux trotter comme un lourdaud un soupçon déglingué... comme un balourd un peu fêlé. Je veux rester dingo... Je veux demeurer tout fou, toutou, tout foufou. » (2).



La question vous brûle la langue, chers lecteurs : Et aujourd'hui, comment va-t-il? Rassurez-vous, son état ne s'améliore pas, bien au contraire! Richard Gotainer est agité d'une crise de décalcomanie aiguë. Heureusement, il a pu en faire une chanson : *le Mambo du décalco* (3).

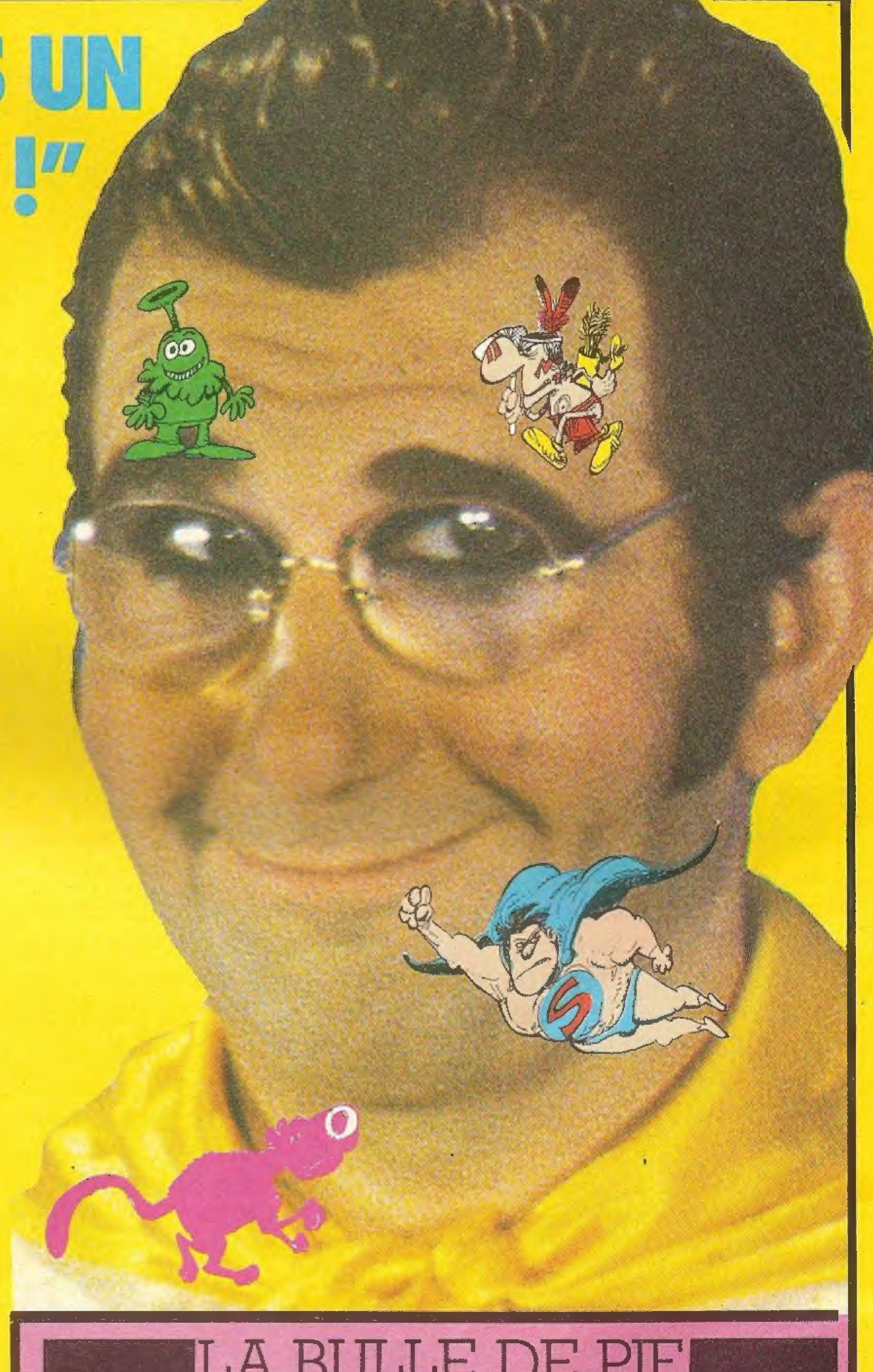


Maladie humide, puisque, dit-il, elle vous prend « tout petiot dans l'eau du lavabo ». Maladie épuisante pour les mains et les pieds, parce qu'elle vous oblige à danser le mambo tout en collant « un Davy Crockett à l'avant du frigo, et une tête d'indien sur la tranche du vélo... »



Quant aux rabat-joie qui clament : « Faites-le soigner! », ils en seront pour leurs frais. La « mambo-décalcomanie », ça ne se soigne pas, ça se chante, ça se danse, et ça se « refile ». Car, comme toutes les maladies de Gotainer, c'est extrêmement contagieux.
Ne guéris jamais, Gotainer, nous, on les aime tes maladies!

(1) *Primitif*, 45 tours, Phonogram.
(2) *Contes de traviole*, 33 tours, Philips.
(3) *Le Mambo du décalco*, 45 tours, ou le très beau 33 tours : *Chants zazous*, Gatkess/Virgin.



LA BULLE DE PIF

CETTE FOIS, ÇA Y EST ! LE JOUR OÙ CELUI QUI N'ÉTAIT ENCORE QU'UN PAPOOSE DEVIENDRAIT... LE REDOUTABLE, L'IMPLACABLE CAPITAINE APACHE, CE JOUR, TANT ATTENDU, EST ARRIVÉ.
POUR UN ÉVÈNEMENT, C'EST UN ÉVÈNEMENT! ET EST ARRIVÉ UN NOUVEAU CHAPITRE PALPITANT DE LA VIE DE CELUI QU'ON APPELLERA DÉSORMAIS **CAPITAINE APACHE** !

JE RÊVE, OU PAS ?

Cher Pif. Mes copines et moi, nous nous demandons souvent, pourquoi parfois nous rêvons, et parfois non. Tes fidèles lectrices.
Isabelle, Sophie, Anne, Brigitte, Danielle (Saint - Pée - sur - Nivelle).

Qu'on se souvienne ou non de nos rêves, nous rêvons chaque nuit. Le rêve est indispensable à notre vie.

Nous rêvons quatre à cinq fois par nuit. La première vague de rêve n'excède pas dix minutes, la dernière peut atteindre quatre-vingt-dix minutes. Entre les deux, les phases de rêve durent de quinze à vingt minutes.
Sachez enfin que le nouveau né passe 60 % de son temps de sommeil à rêver, pour 25 % chez l'adulte. Bonne nuit, et faites de beaux rêves!



BOUGRE DE DICENTIM !

Cher Pif. Une des B.D. que je préfère dans ton journal, pour être franc, c'est Dicentim (surtout pour les jeux de mots!). Et ce qui serait super, ce serait des histoires plus longues.
Bernard Lauvray (Fontenay - sous - Bois).

Bougre de Dicentim et Bougre de Bernard ne font qu'un! Hé! Hé! D'autres pifos'fans de Dicentim, partageraient-ils la même opinion sur ce « petit franc en hausse »?...



MERCI MONSIEUR LAROUSSE !

Peux-tu me renseigner sur les principaux moments de la vie de M. Larousse... Et puis, de quand date le premier dictionnaire?
Guillaume Geanty (Fontenay - Rohan).

Pierre Larousse est né en 1817. Directeur d'école primaire, il fonde la Librairie Larousse en 1852, après avoir rédigé de nombreux livres pour écoliers. C'est à partir de 1866 qu'il entreprend la publication du *Grand Dictionnaire universel du XIXe siècle,* ancêtre de vos *Larousse* d'aujourd'hui.

ENTRACTE



Qui a inventé l'esquimau glacé?
Gilles Farpy (Marseille).

C'est l'américain C. K. Nelson qui, en 1921, eut l'idée d'enrober de chocolat une barre de crème glacée. Il appela sa découverte *eskimo-pic.*

LA FAMILLE "GRIMACE"

Gloire aux grimaceurs! Le *Petit-Pif* publiera leurs meilleurs « photomatons ». Le déguisement n'est pas interdit. Alors, à vos grimaces!





Cette semaine, c'est Jérémie Gignoux et sa petite sœur Manon qui inaugurent cette petite « galerie des monstres »!

LES COUPS DE CŒUR DE CLAUDE

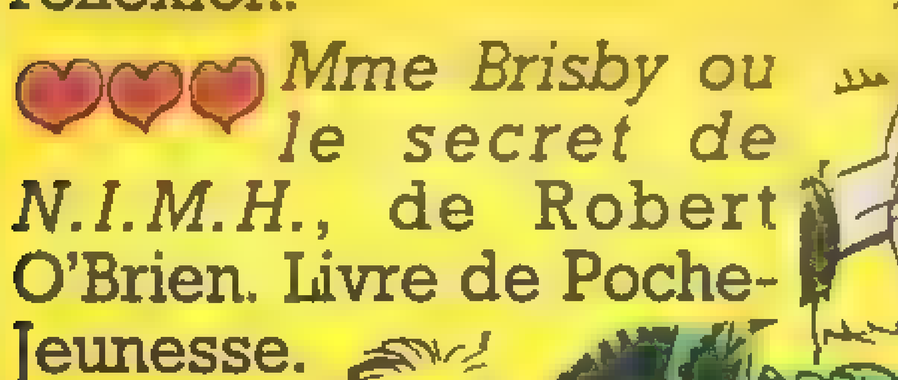
♥ J'aime un peu
♥♥ J'aime beaucoup
♥♥♥ J'aime passionnément

CE SONT AUSSI DES ROMANS !...

BRISBY OU LE SECRET DE NIMH

Qu'ils soient adaptés pour le cinéma, la télévision ou la bande dessinée, ce sont assez souvent, à l'origine, des romans...

Le film dont on vous a déjà parlé dans le *Petit-Pif*, est adapté du roman de Robert O'Brien : *Mme Brisby ou le secret de N.I.M.H.* Roman intelligent, sensible, qui nous convie à cette réflexion : l'homme est de plus en plus savant, il maîtrise de mieux en mieux les techniques les plus sophistiquées; mais est-il pour autant plus sage? Il faut regretter qu'au contraire du roman, le film fasse l'impasse sur cette réflexion.

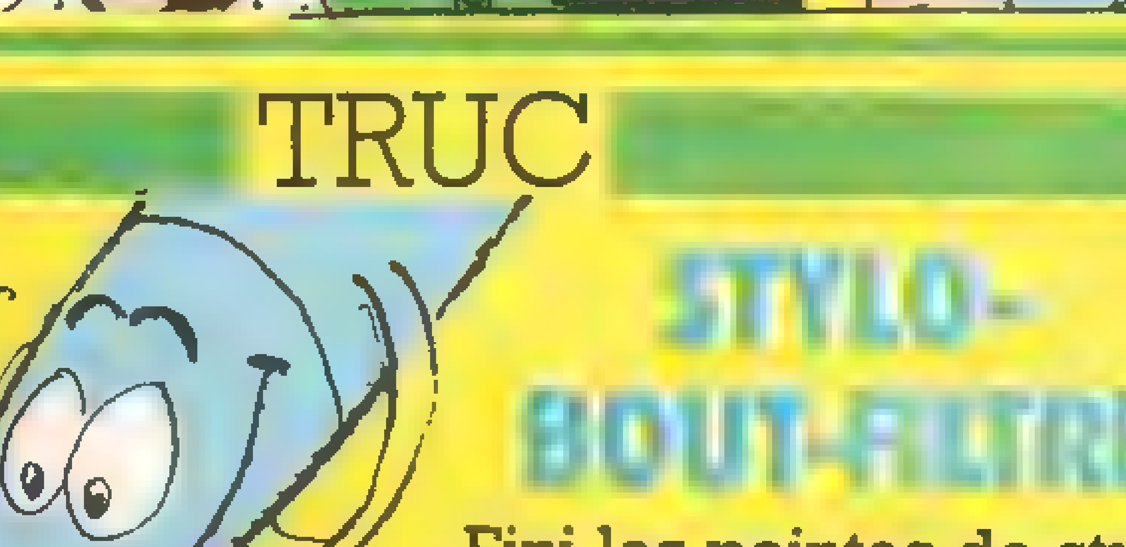


♥♥♥ *Mme Brisby ou le secret de N.I.M.H.*, de Robert O'Brien. Livre de Poche-Jeunesse.

LA GUERRE DES BOUTONS

Vous avez été nombreux à nous écrire au sujet du B.D.-Bloc du nº 713, *la Guerre des boutons*. Il s'agissait, en fait, d'un extrait du savoureux roman de Louis Pergaud que vous pouvez déguster dans de nombreuses collections, et à tous les prix.

♥♥♥ *La Guerre des boutons*, de Louis Pergaud. Collection « le médaillon », Mercure de France, 43 F – Folio-Junior, Gallimard, 16 F – Collection 1000 soleils, Gallimard, 39 F – Grands textes illustrés, Gallimard, 72 F.



TRUC

STYLO-BOUT-FILTRE

Fini les pointes de stylo-bille encrassées. Pour faire rouler vos billes comme sur des roulettes, il suffit de les faire tourner rapidement dans un filtre à cigarettes. C'est tout!

QU'EST-CE QUE ZÉDONK ?

Ne cherchez pas, c'est un ZÉDONK. Qu'est-ce que c'est donc qu'un zédonk? pensez-vous... Rien d'autre que le croisement d'une ânesse et d'un zèbre. De Papa zèbre, il tient les pattes et les oreilles, et de Maman ânesse, la forme de la tête et la douceur du pelage. Quant à la couleur, c'est un mélange tirant sur le chocolat au lait, entre le marron foncé de Maman et le blanc et noir de Papa. Mignon, non?



ASSOCIATED PRESS PHOTO.

SIX HEURES DANS LE KETCHUP !

L'homme au chapeau rond s'appelle Pascal Vincent. Il est en train de passer sa sixième heure dans une baignoire remplie de... ketchup! Il faut dire que Pascal Vincent est coutumier de ce genre d'exploit. N'est-il pas resté successivement, 16 heures dans la mayonnaise et 48 heures dans du chocolat fondu?! Son prochain objectif : un bain de moutarde... Pascal Vincent, c'est la propreté gastronomique!

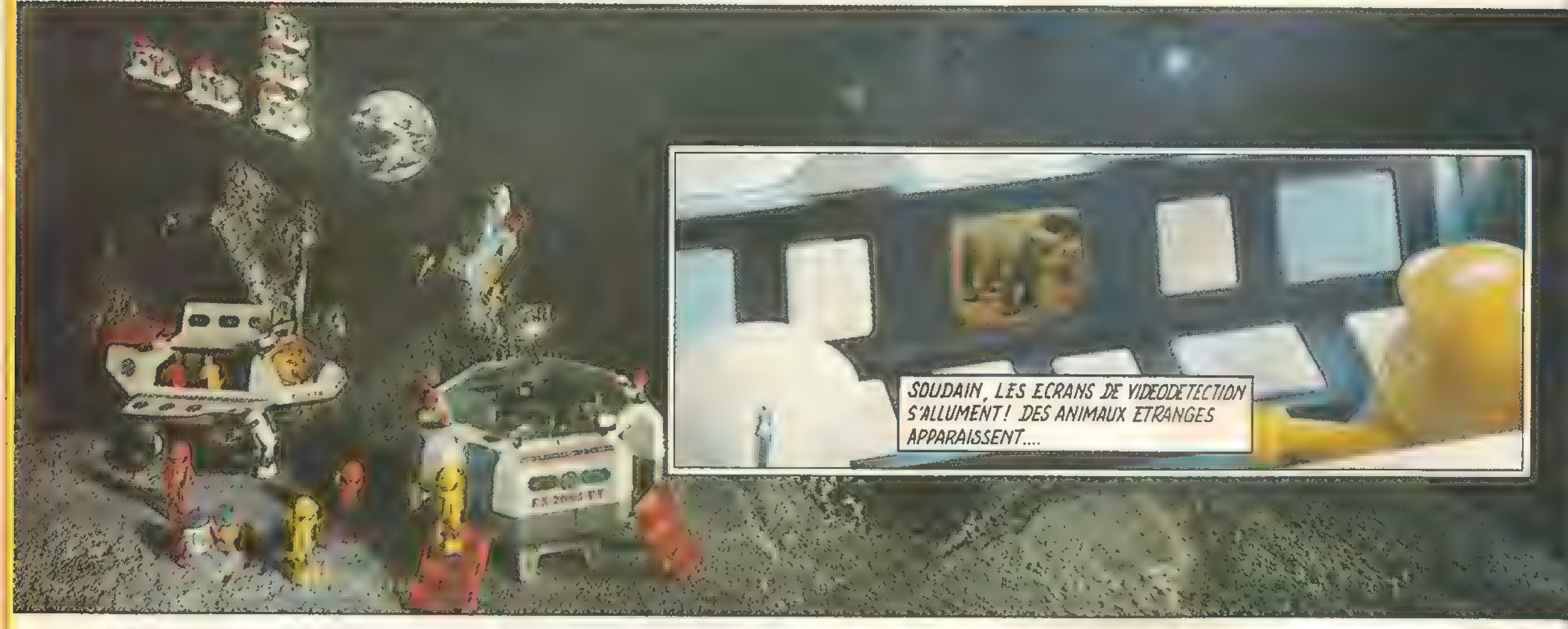


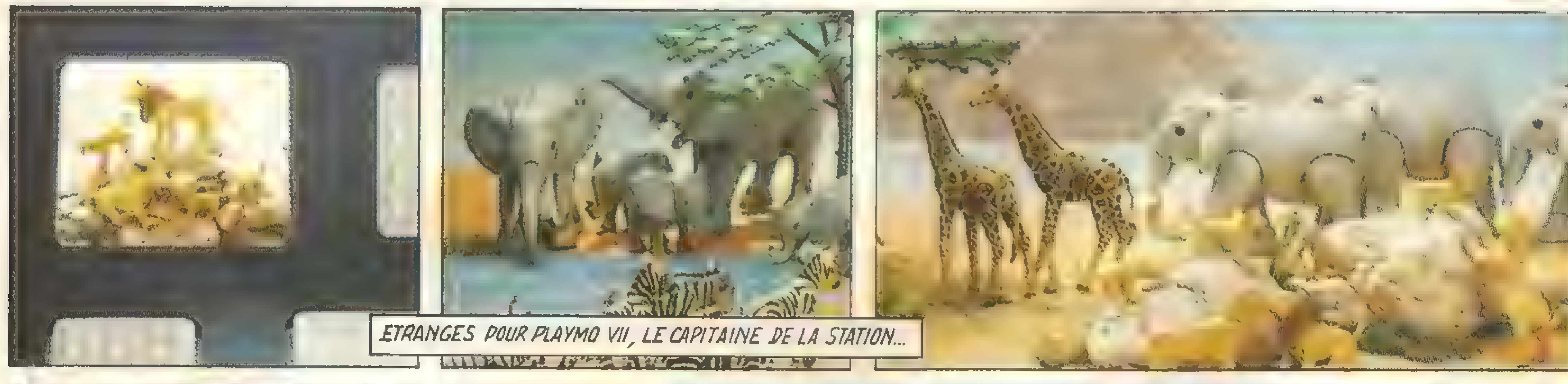
Y. BRESSON/GAMMA

les playmobil explorent le temps

LES PLAYMO SPACE ET LA PLANETE DES BETES

Nos amis continuent leur course à travers l'espace, à la recherche de nouveaux mondes. Nous sommes en 2887, dans une base de la planète volcanique Axxela...

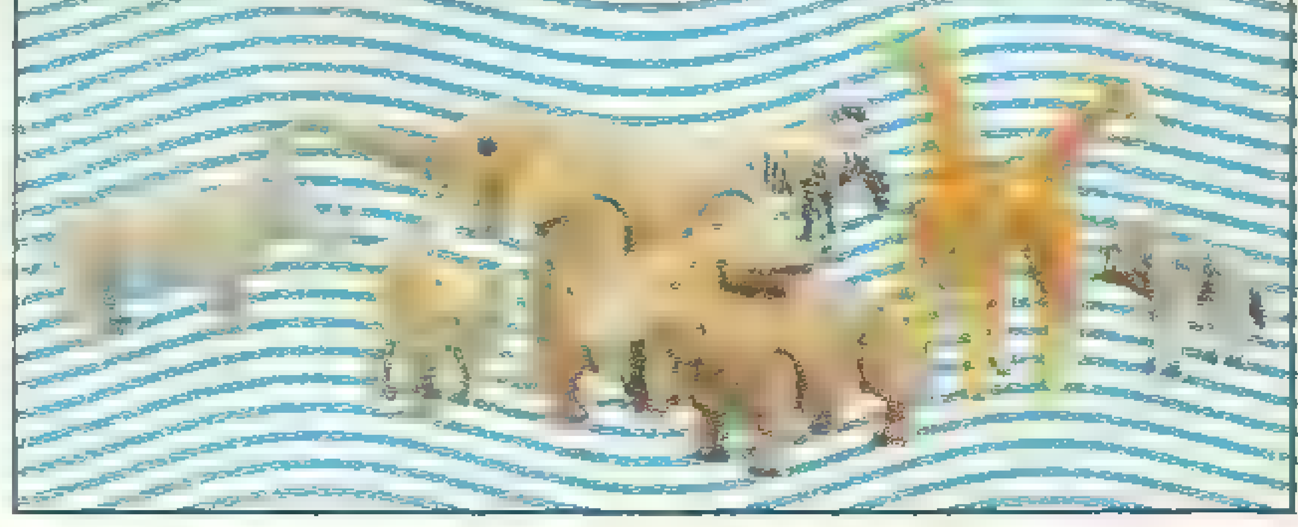








UN SIFFLEMENT... LES ECRANS SE BROUILLENT...



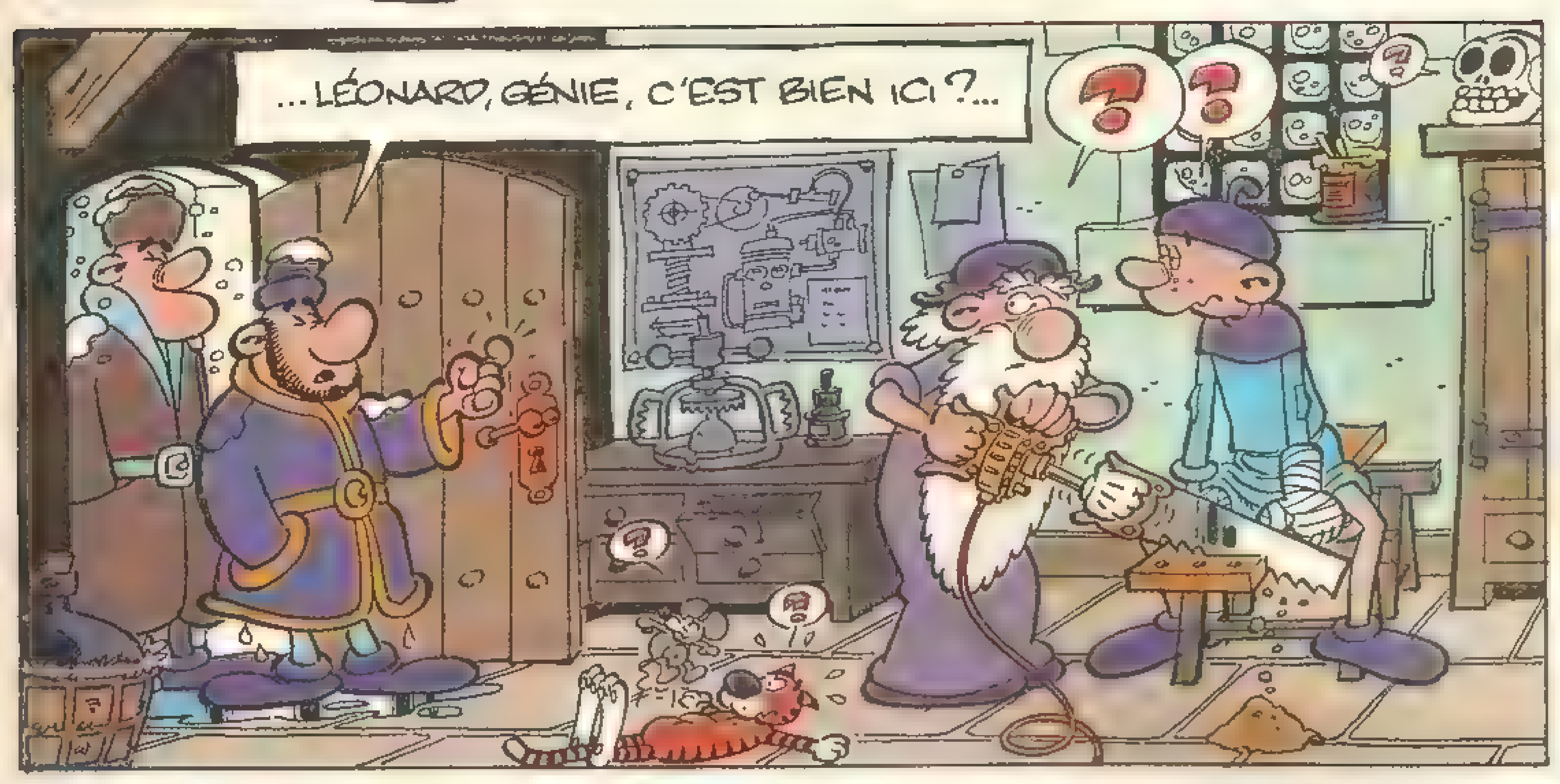
QUELLE ETRANGE EXPERIENCE POUR NOS AMIS ! LES IMAGES VENAIENT-ELLES VRAIMENT D'UNE AUTRE PLANETE ? OU PLUTOT D'UNE AUTRE EPOQUE ?

Fais comme nous : mêle tes Playmo-Space aux autres Playmobil.
Tu vivras ainsi de merveilleuses aventures.





Le temps des espions











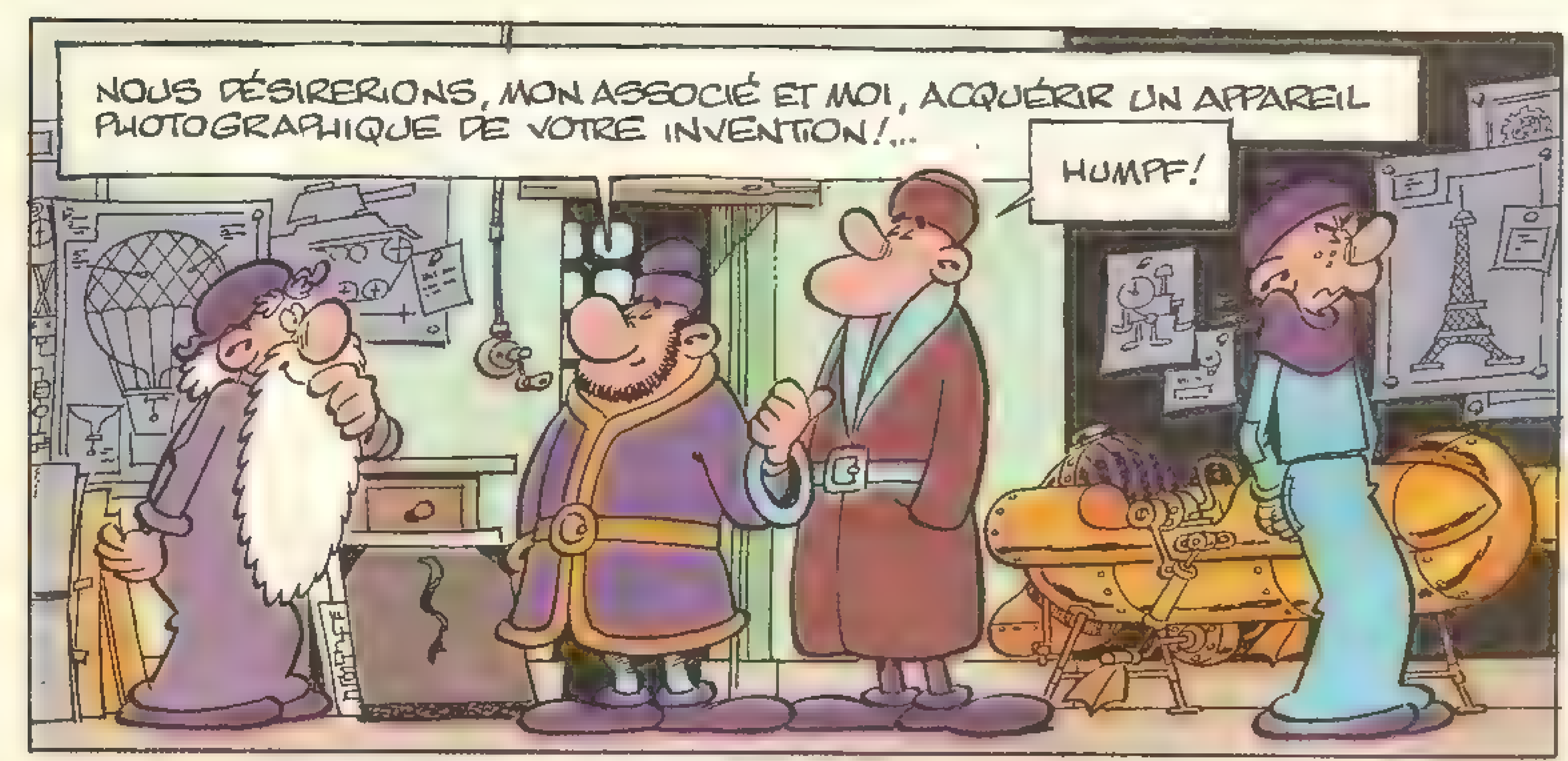


42A



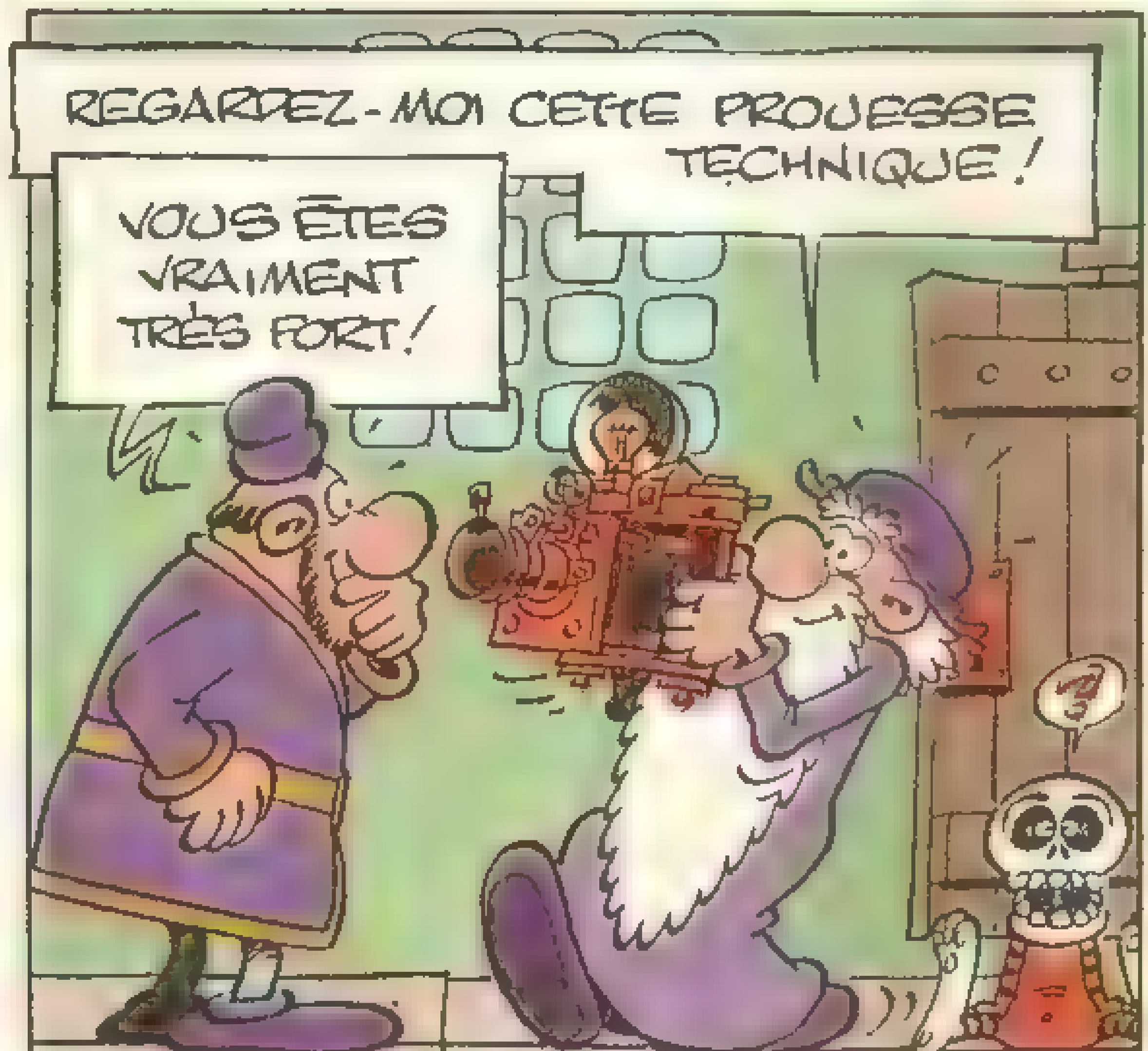


PAR TURK ET DE GROOT.

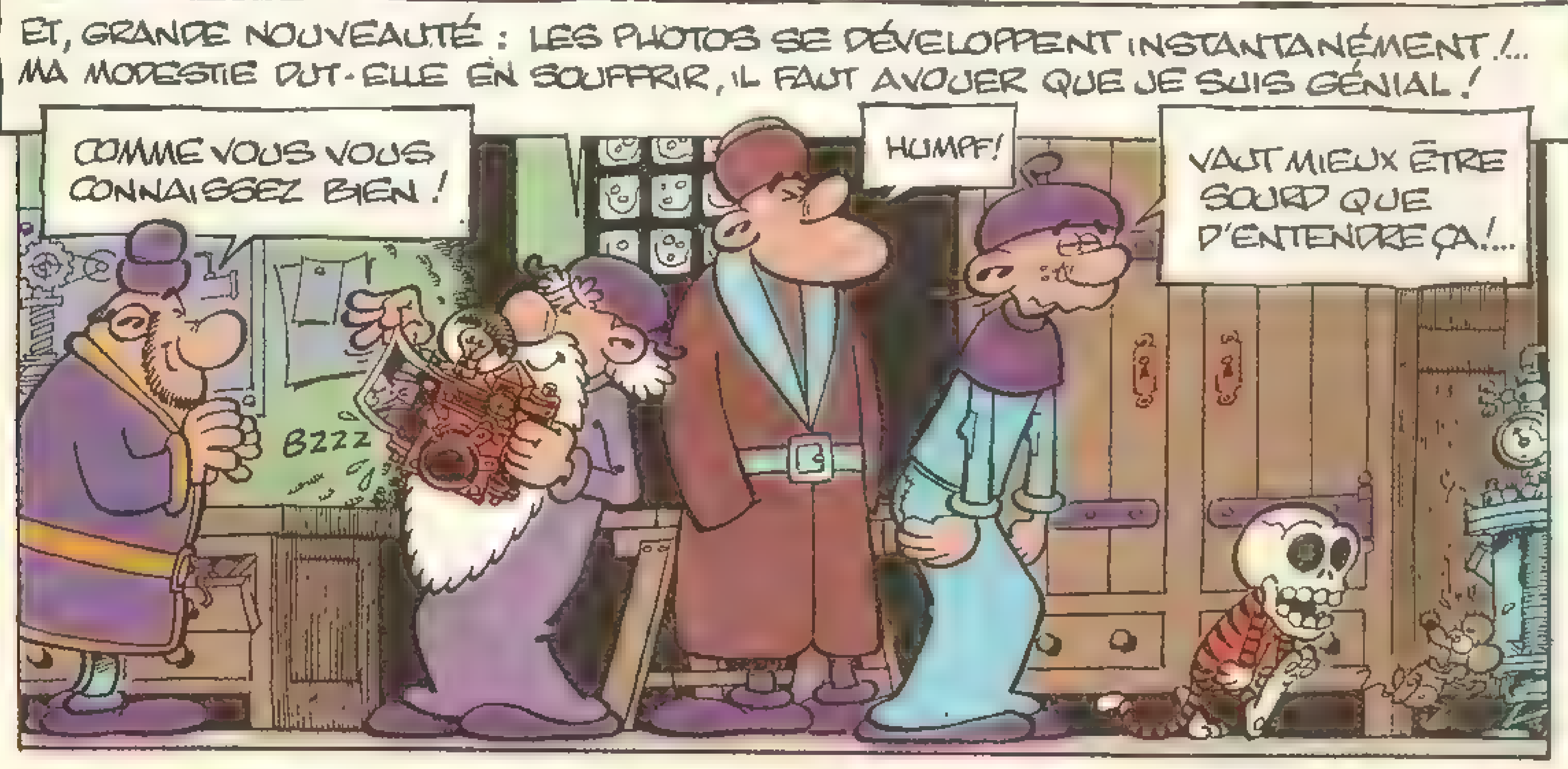






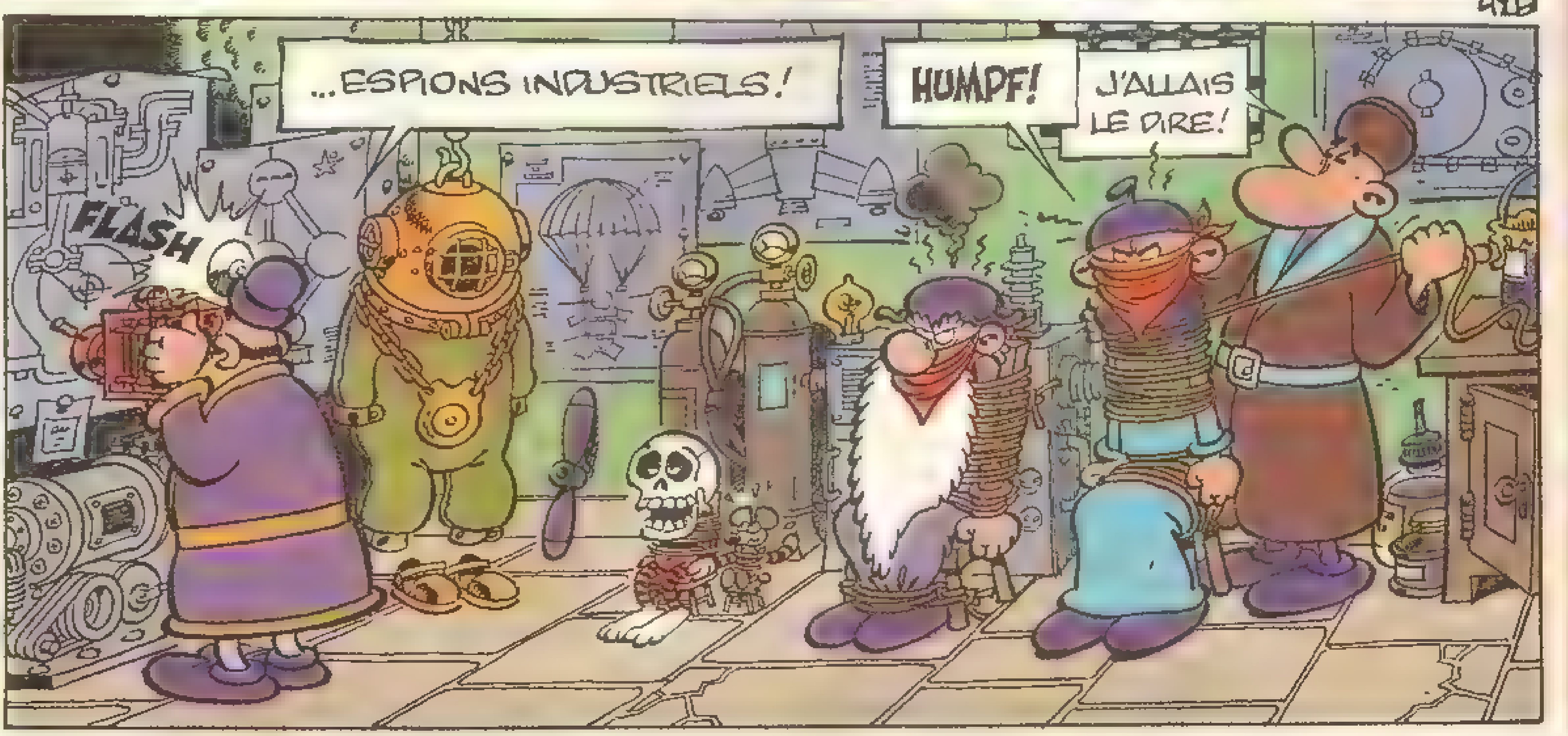












FIN DE L'ÉPISODE

HUGH Le troglodyte

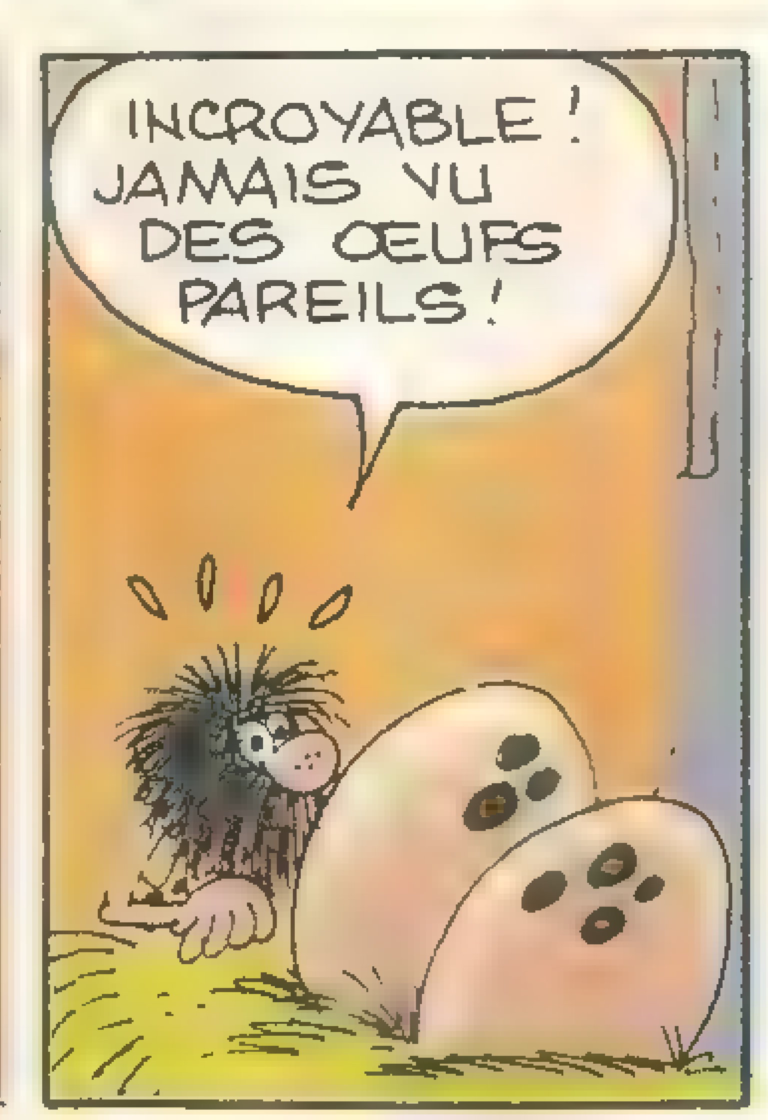
Histoire d'œufs













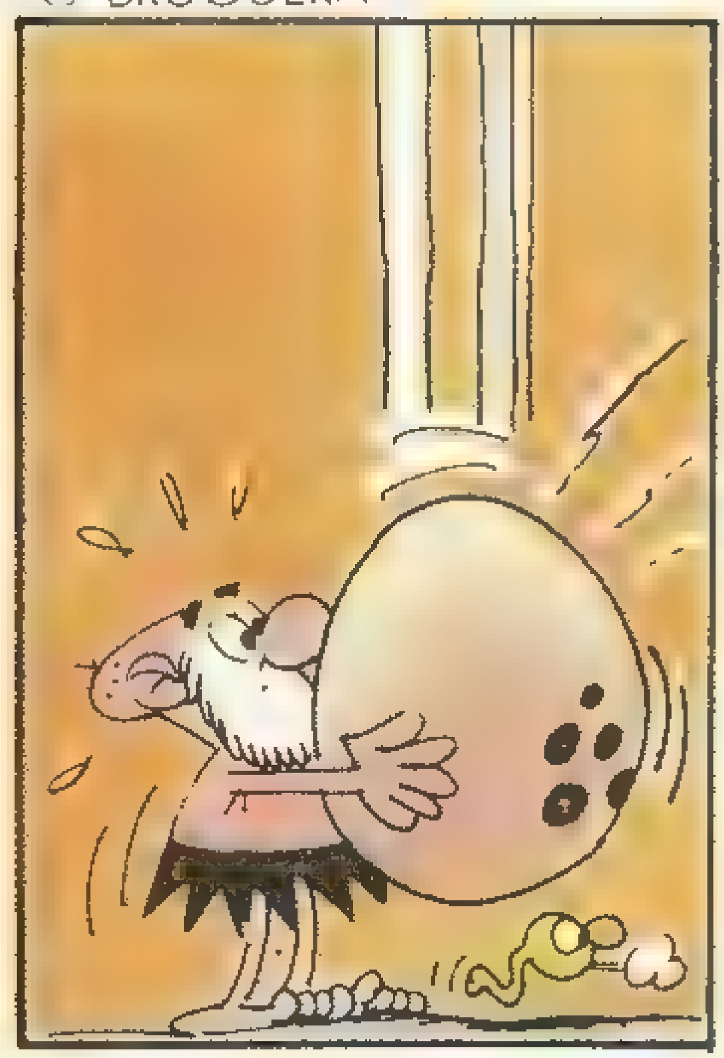










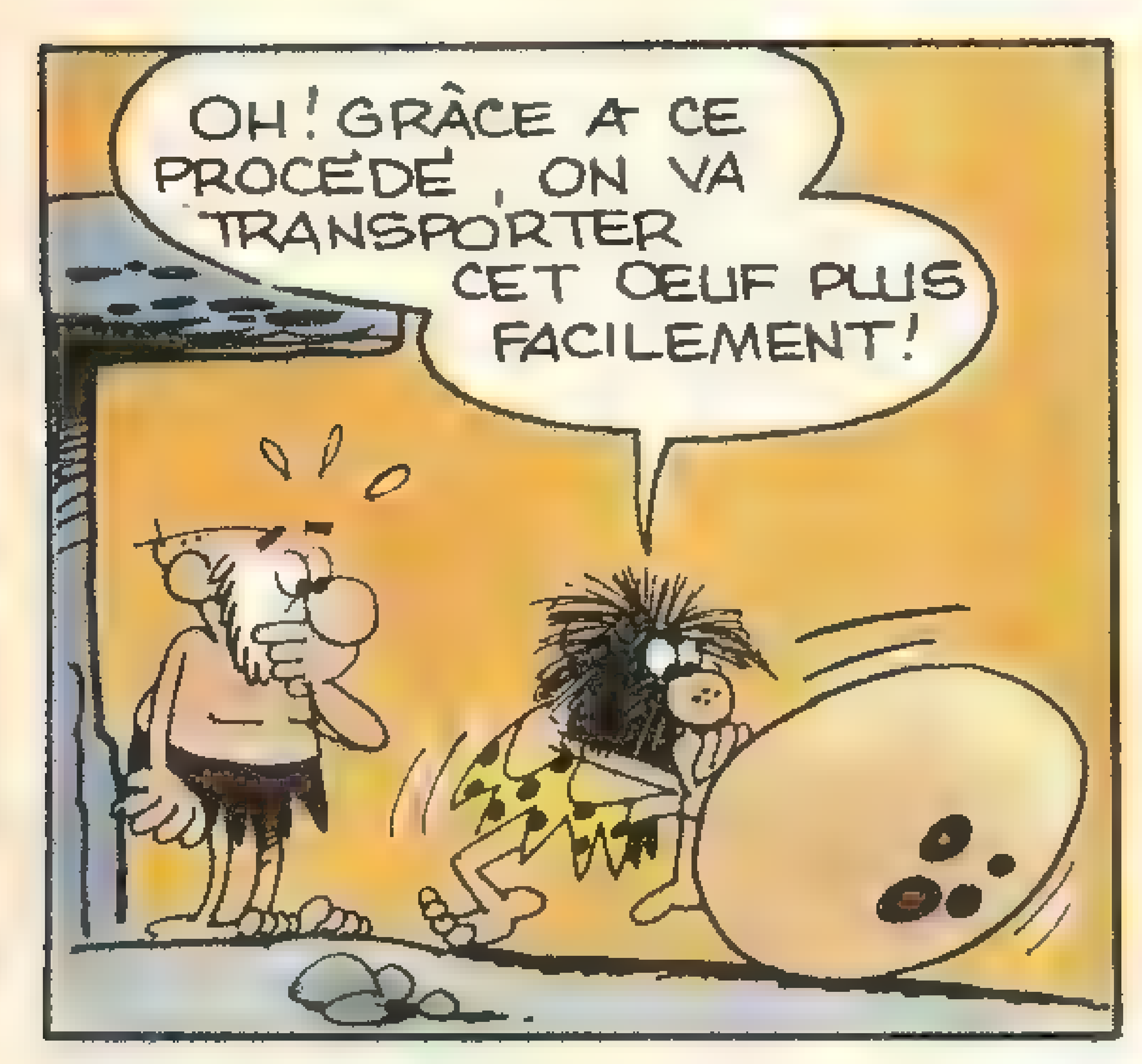




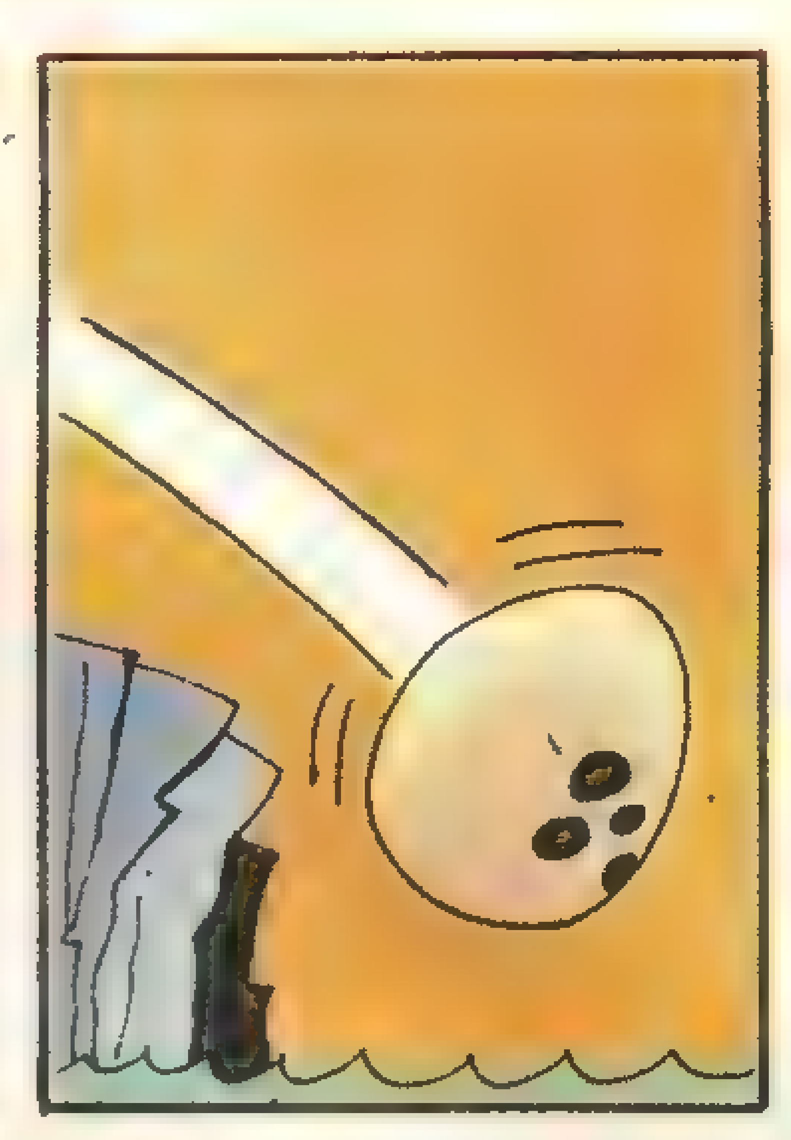


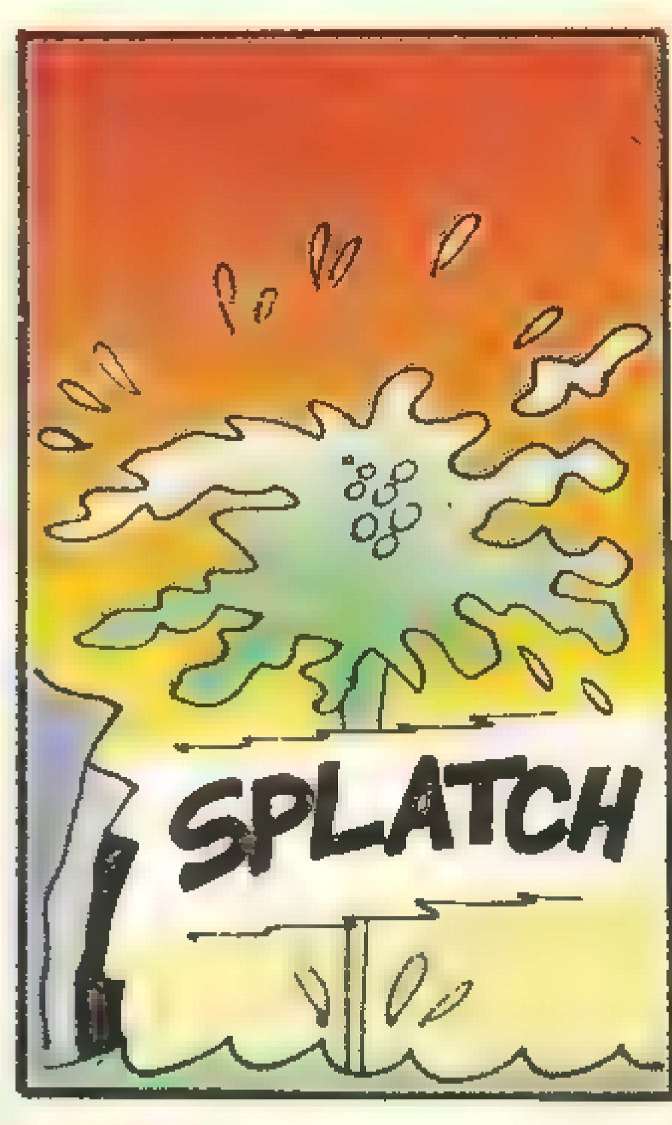


SCÉNARIO ET DESSINS: GOSSÉ

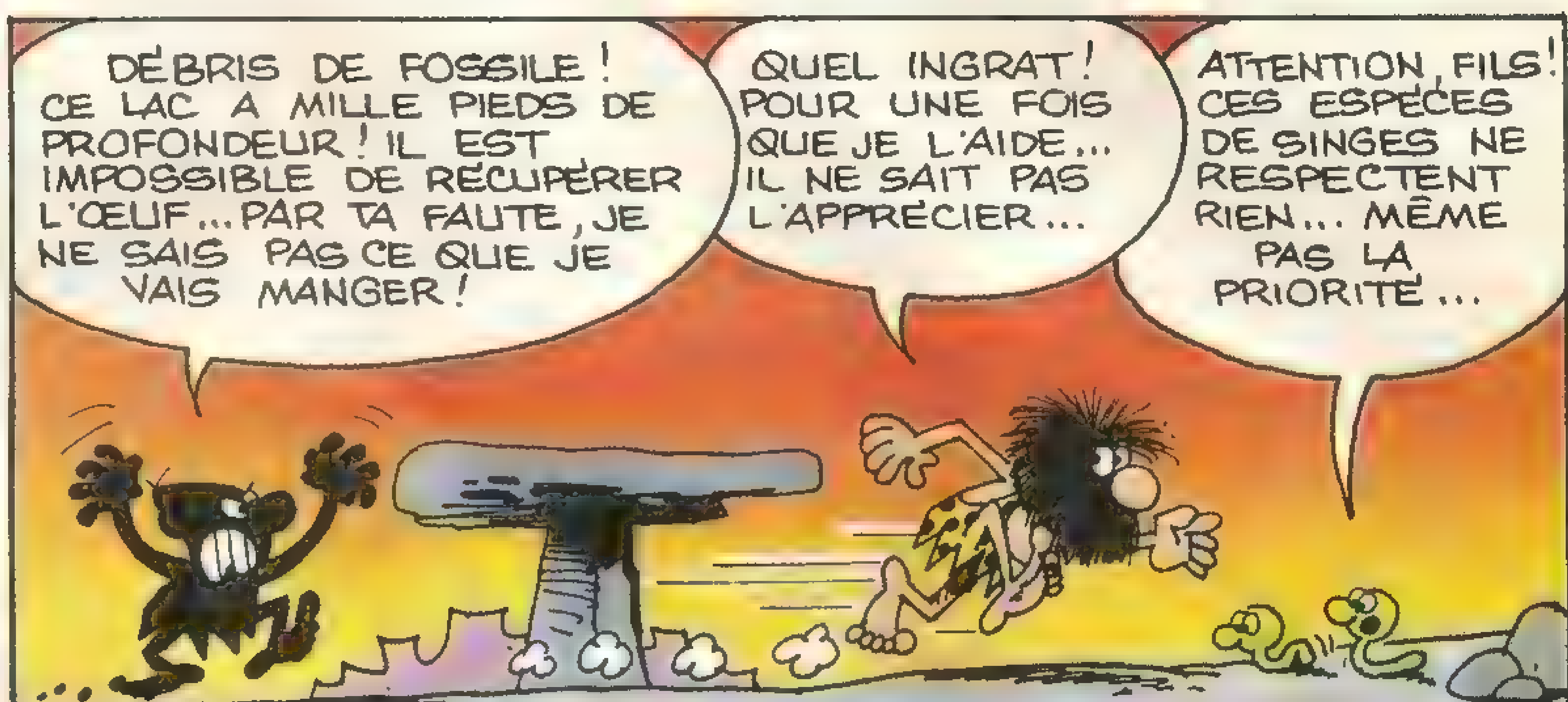












FIN DE L'ÉPISODE



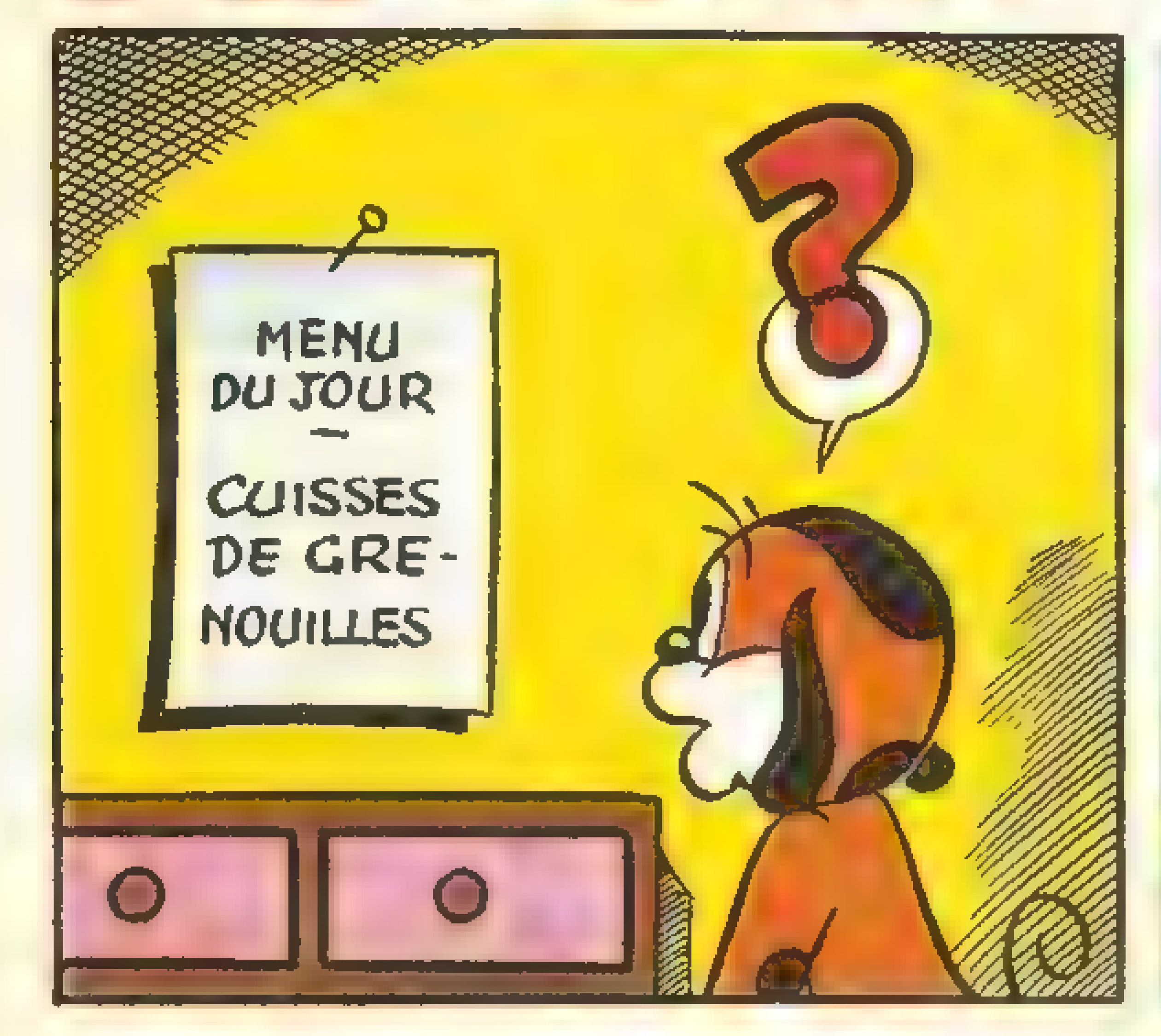
Les aventures d'
YVAIN
scénario: Jean OLLIVIER
dessins: José de HUESCAR
LE DÉFI DU NOIR CHEVALIER
JE RÉUSSIRAI OU BIEN JE SERAI MORT, ROI. QUANT À TOI, YSEULT, J'EMPORTE TON IMAGE DANS MON CŒUR.
YVAIN PARTAIT À LA CONQUÊTE DU CHAUDRON D'OR. IL FAISAIT SES ADIEUX AU ROI MARK ET À LA BELLE YSEULT-AUX-BLANCHES-MAINS.
LE NOIR CHEVALIER DE LA LANDE D'ENEZ JETA SON DÉFI AVEC HARGNE.
JEUNE INSENSÉ, TU NE FRANCHIRAS MÊME PAS L'ENCEINTE DE CAROHAISE !
L'ÉPÉE ESCALIBOR QUE TU PORTES, EST TROP LOURDE POUR TON BRAS. ET JE LE PROUVERAI DEVANT TOUS!
YVAIN, AINSI DÉFIÉ, DEVAIT COMBATTRE SON OFFENSEUR. ET LE COMBAT AURAIT LIEU SUR LE CHAMP, ÉPÉE CONTRE ÉPÉE. TELLE ÉTAIT LA LOI EN USAGE DANS LES PAYS DE CELTIE.
ET NUL N'Y TROUVAIT À REDIRE.
TU L'AFFRONTERAS AVEC HONNEUR, YVAIN. ET PAR AMOUR POUR MOI, TU PORTERAS MES COULEURS...
ILS COURURENT L'UN SUR L'AUTRE AVEC HARDIESSE. L'ÉCU CHOQUA L'ÉCU ET L'ÉPÉE HEURTA L'ÉPÉE.



La semaine prochaine : **LA ROUTE DES ÉTRANGES RENCONTRES...**

PIFOU...

Menu du jour





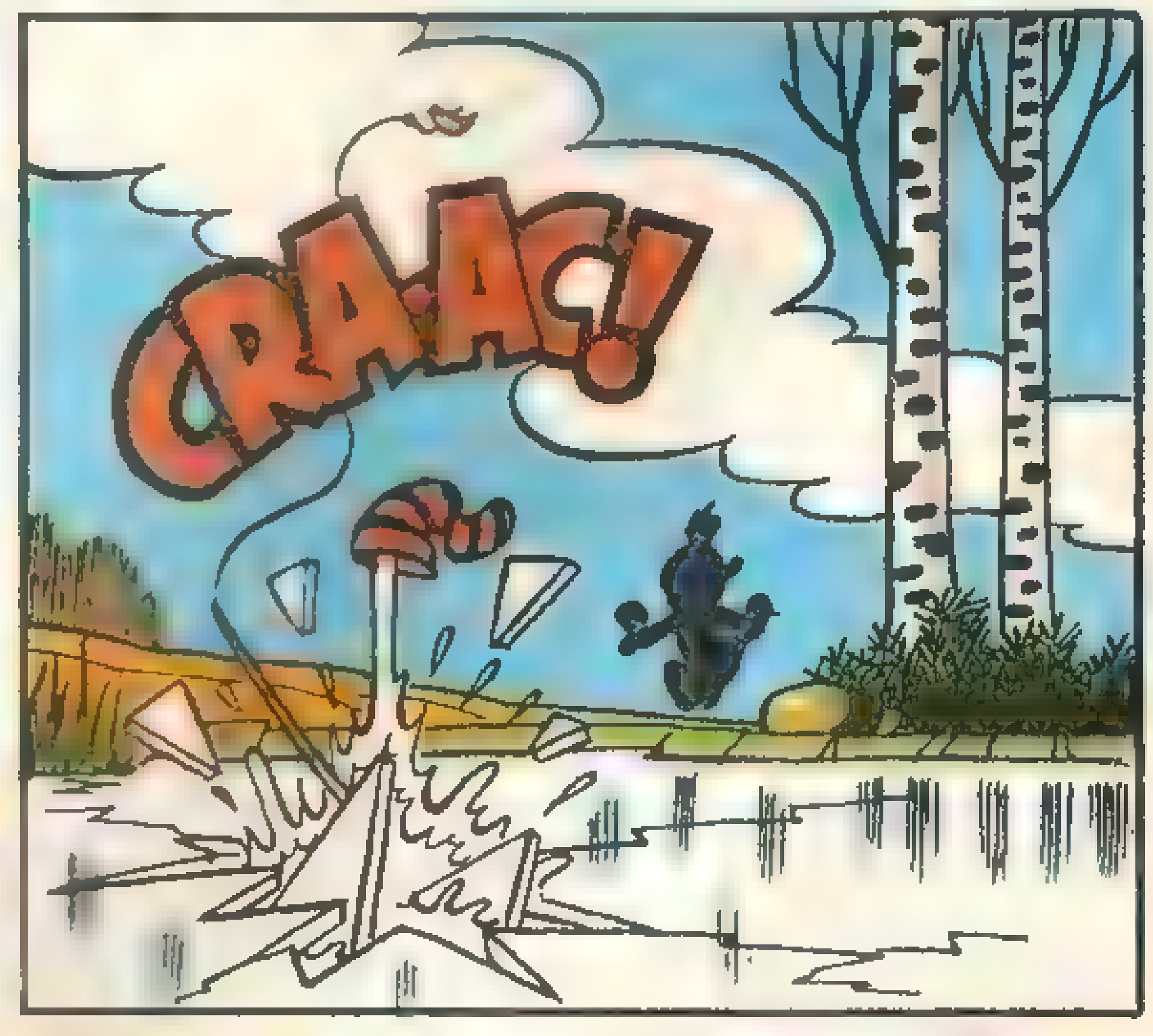
















SCÉNARIO ET DESSIN : R. MAS

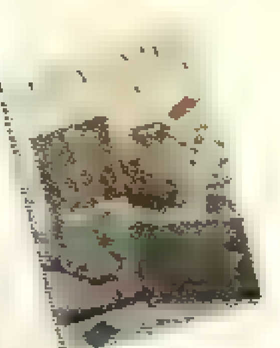
OU SE CACHE LE CUISINIER !













Du 1er au 5e prix : un walkman. Du 6e au 10e prix : une caméra. Du 11e au 20e prix : un casque radio. Du 21e au 1.000e prix : "Le monde des jeux LEGO" ("Hachette").

LE CUISINIER A DISPARU. OÙ EST-IL ? : CHOISIS LA BONNE RÉPONSE.

1. Il vole dans le nouvel hélicoptère de police.
2. Il se trouve dans la maison de campagne.
3. Il parle avec le facteur qui conduit la camionnette des postes.
4. Il est dans le nouveau poste de police.
5. Il est parti chercher de l'essence à la station-service.
6. Il est parti faire un tour sur la nouvelle motocyclette.
7. Il visite la caserne des pompiers.
8. Il est à la poste.
9. Il parle au chauffeur de l'ambulance de la Croix-Rouge.
10. Il est dans le nouveau camion LEGOLAND.®

La bonne réponse est le n° _____

Nom ____________________

Prénom ____________________

N° _______ Rue ____________________

Ville ____________________

Code postal ____________________

Code distributeur ____________________

Remplis le bulletin-réponse et envoie-le avant le 31 Mai 1983 à :
LEGO S.A. Grand concours LEGOLAND.
B.P. : 837 - 28011 Chartres Cedex.
Un tirage au sort désignera les 1.000 gagnants.

LEGOLAND

LEGO

PG a

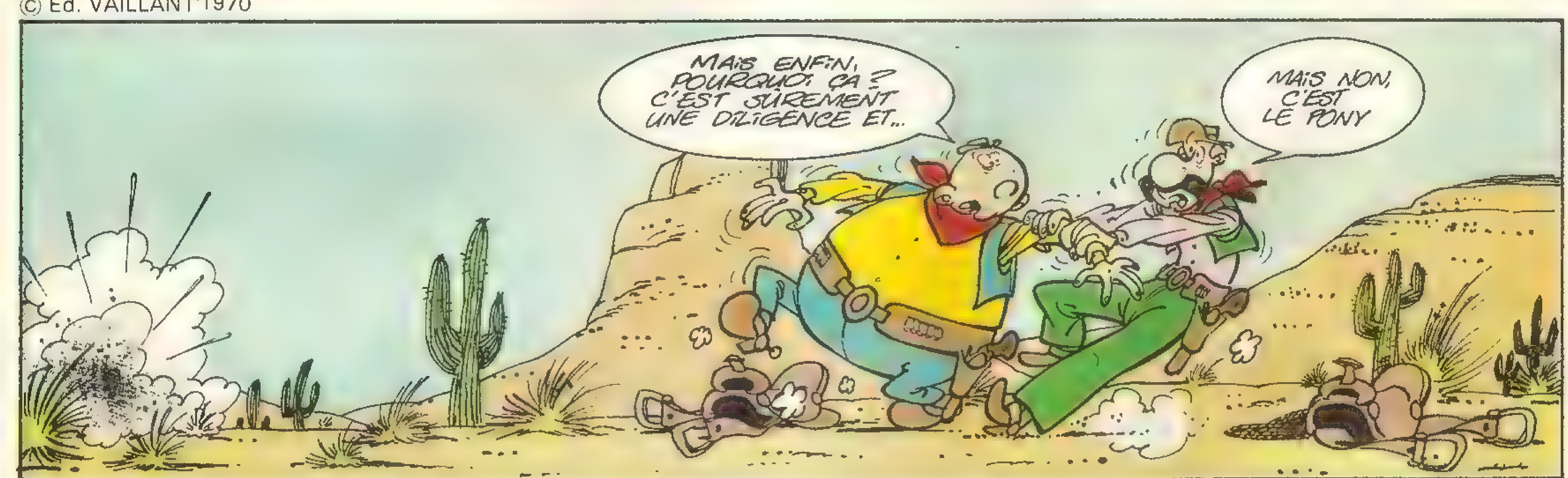
Vous pouvez sur simple demande à LEGO S.A. - B.P. 837 - 28011 Chartres Cedex recevoir un bulletin de participation.

Le règlement du concours est déposé chez Maître LESAGE, Huissier à Paris.

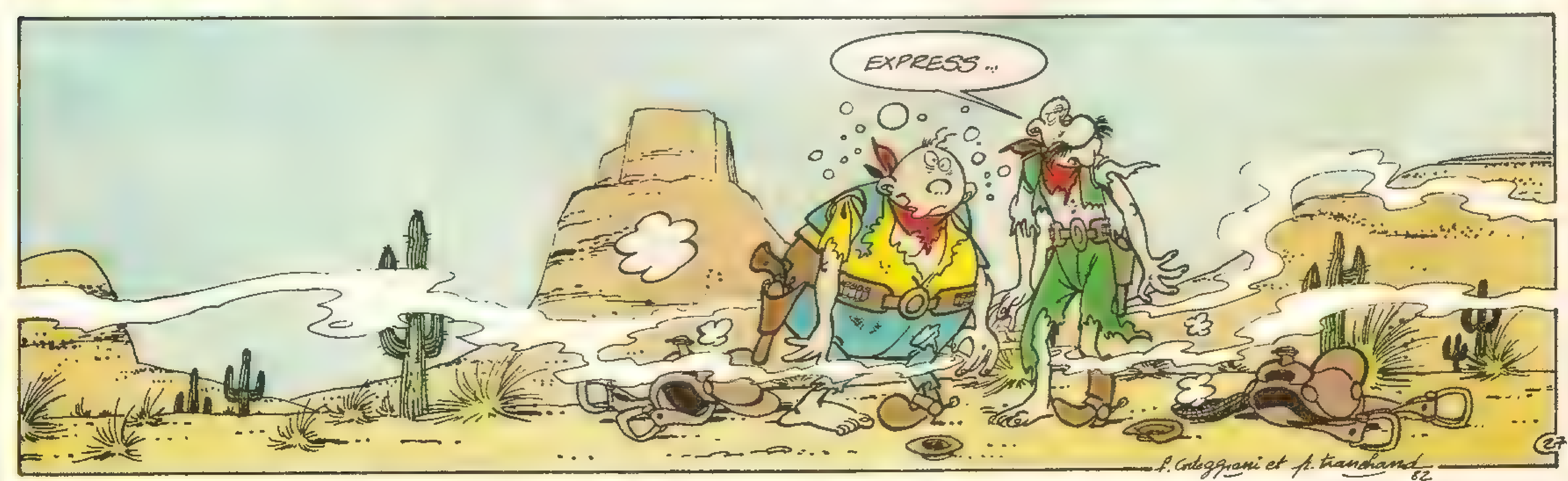


Rapide express...









SCENARIO : F. CORTEGGIANI, DESSINS : P. TRANCHAND.



+ UN REPORTAGE AU PAYS D'OKADA



SCENARIO : R. LECUREUX DESSINS : NORMA.


CETTE ARME ÉTAIT BIEN CELLE QU'OKADA AVAIT TOUJOURS CONNUE.
ET IL NE S'EN SÉPARAIT JAMAIS, JAMAIS !
ET SI CE FUSIL EST LÀ, C'EST QUE... C'EST QUE...
LE GARÇON NE PUT ALLER AU BOUT DE SES PENSÉES... SA GORGE SE NOUA... DES LARMES PERLÈRENT À SES YEUX...
NON... NON... CE SERAIT TROP HORRIBLE !
ILS NE SONT PAS MORTS !!!
OKADA, BOULEVERSÉ, AVAIT HURLÉ CES DERNIERS MOTS...
... AUXQUELS UNE VOIX FIT SOUDAIN ÉCHO...
HÉLAS SI, OKADA ! JOHNNY ET IOWA ONT ÉTÉ TUÉS PAR LES "DOS-GRIS", COMME TOUS LES AUTRES !
"CHEVEUX-DE-NEIGE"... ! QUE... QUE S'EST-IL PASSÉ ICI... !?
APPROCHE, OKADA... APPROCHE !
1970
LE VIEIL APACHE N'AVAIT PLUS LONGTEMPS À VIVRE...
TU DOIS SAVOIR COMMENT LES "DOS-GRIS" ONT MASSACRÉ LES NÔTRES, OKADA ! ET TU DEVRAS LE FAIRE SAVOIR À TOUT NOTRE PEUPLE !
2/14 80

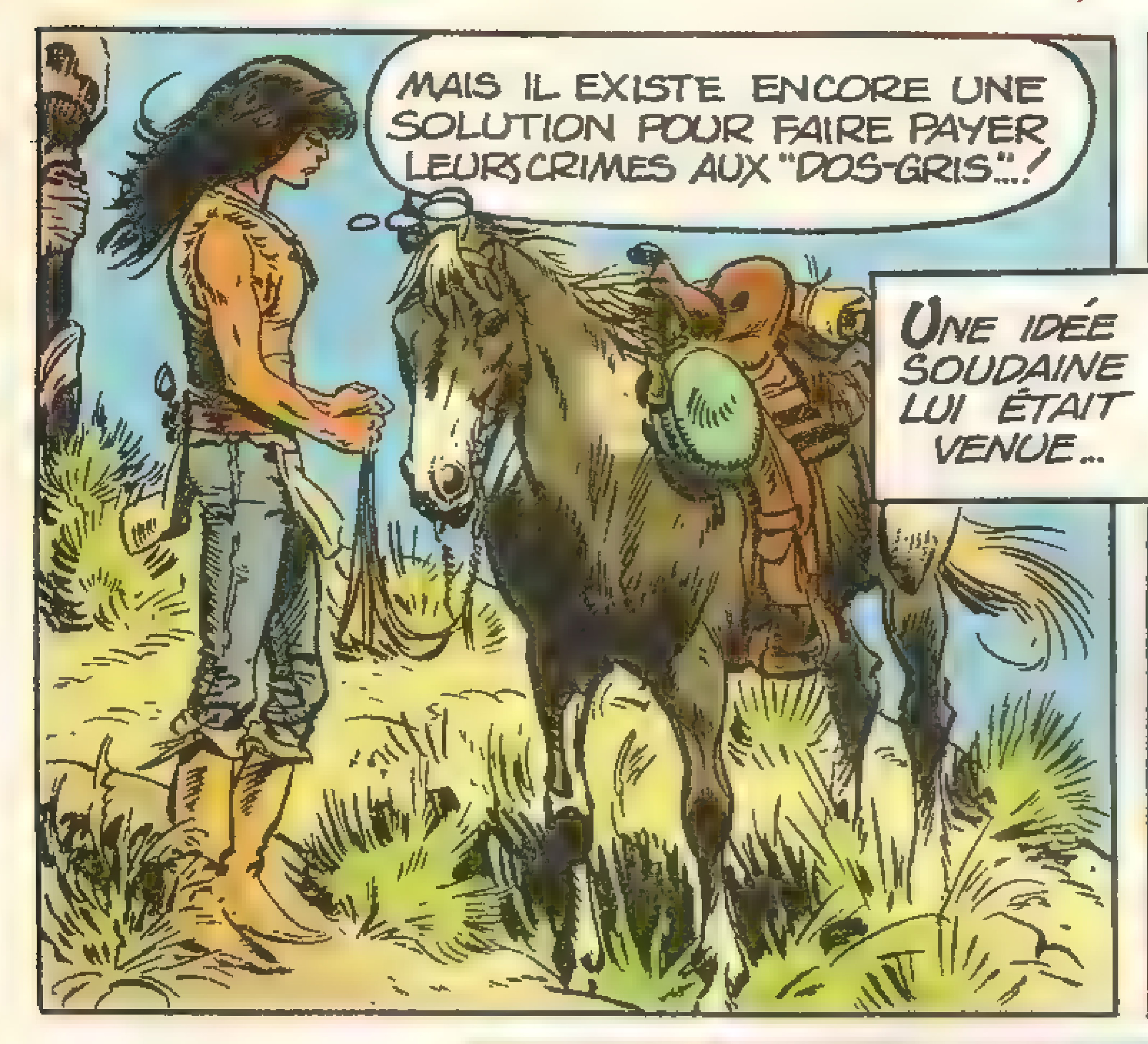

LES "DOS-GRIS" ÉTAIENT UNE TRENTAINE... COMMENT NOUS SERIONS-NOUS MÉFIÉS DE CES HOMMES QUI FAISAIENT LE SIGNE DE PAIX...!?
1970
...TOUT A ÉCLATÉ BRUTALEMENT... LES HURLEMENTS DE HAINE... LES COUPS DE FEU... LES CRIS DES NÔTRES S'ÉCROULANT...
KPAW
DÉBARRASSONS LA RÉGION DE CETTE VERMINE ROUGE!
AAH!
...JUSTE AVANT D'ÊTRE FRAPPÉ MOI-MÊME, J'AI ENTREVU TON PÈRE ET TA MÈRE QUI TENTAIENT COURAGEUSEMENT DE RÉSISTER À CES SOLDATS-ASSASSINS...
KPAW KPAW
... C'EST PARCE QU'ILS M'ONT CRU MORT QUE LES "DOS-GRIS" NE M'ONT PAS ACHEVÉ... QUAND JE SUIS REVENU À MOI, LE MASSACRE ÉTAIT TERMINÉ!
BLAM
KPAW
JE NE SAIS PAS SI NOTRE ÉTAT-MAJOR APPROUVERA CE NETTOYAGE PAR LE VIDE!
RIEN NE NOUS OBLIGE À FAIRE UN RAPPORT, LIEUTENANT!
3114 80



(1) DIEU, POUR LES APACHES.



ET QUE LES "DOS-GRIS" SOIENT MAUDITS JUSQU'À LA FIN DES TEMPS !
...SA PEINE ÉTAIT TROP GRANDE POUR QU'IL PUISSE MAÎTRISER SES SENTIMENTS !
OKADA NE MANIFESTAIT JAMAIS DE HAINE. MAIS, CETTE FOIS...
JE TE VENGERAI, MÈRE ! JE TE VENGERAI, PÈRE !
1970
L'IDÉE DE NE PLUS JAMAIS REVOIR CEUX QU'IL AVAIT TANT AIMÉS ÉTAIT INSUPPORTABLE À OKADA, QUI RESTA PROSTRÉ TOUTE LA NUIT...
JE VOUS VENGERAI TOUS LES DEUX ! QUE LE SOLEIL SOIT LE TÉMOIN DE CE SERMENT !
... CE N'EST QU'AU PETIT JOUR QU'IL ADMIT ENFIN LA TRAGIQUE ÉVIDENCE... SES PARENTS N'ÉTAIENT PLUS ! SA TRIBU DÉCIMÉE N'ÉTAIT PLUS !...
LES AUTRES TRIBUS N'APPRÉCIAIENT PAS TOUJOURS L'UNION ENTRE PÈRE ET MÈRE ! ELLES NE M'AIDERONT PAS À LES VENGER !
... IL ÉTAIT DÉSORMAIS SEUL, DÉSESPÉRÉMENT SEUL !

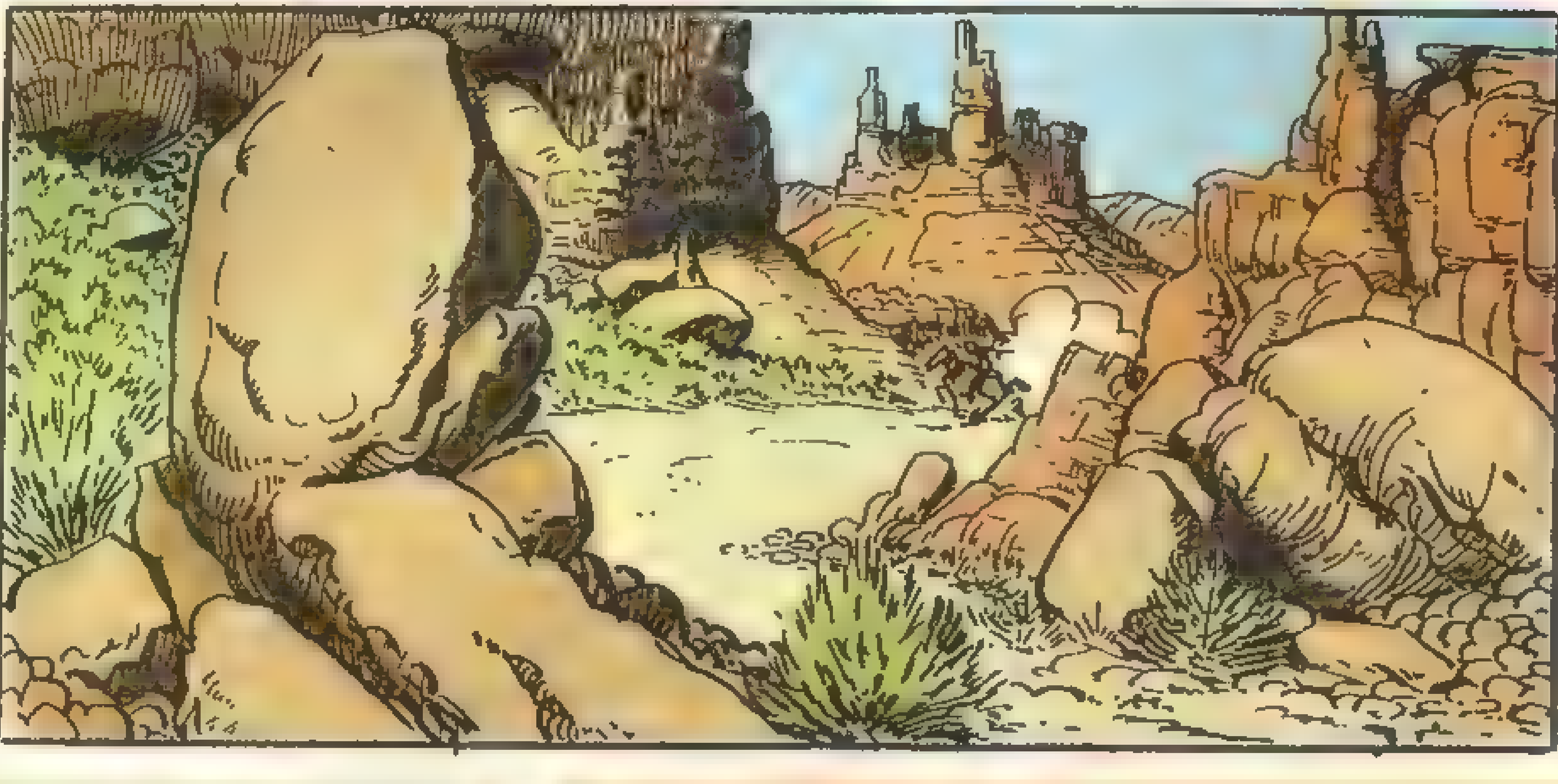




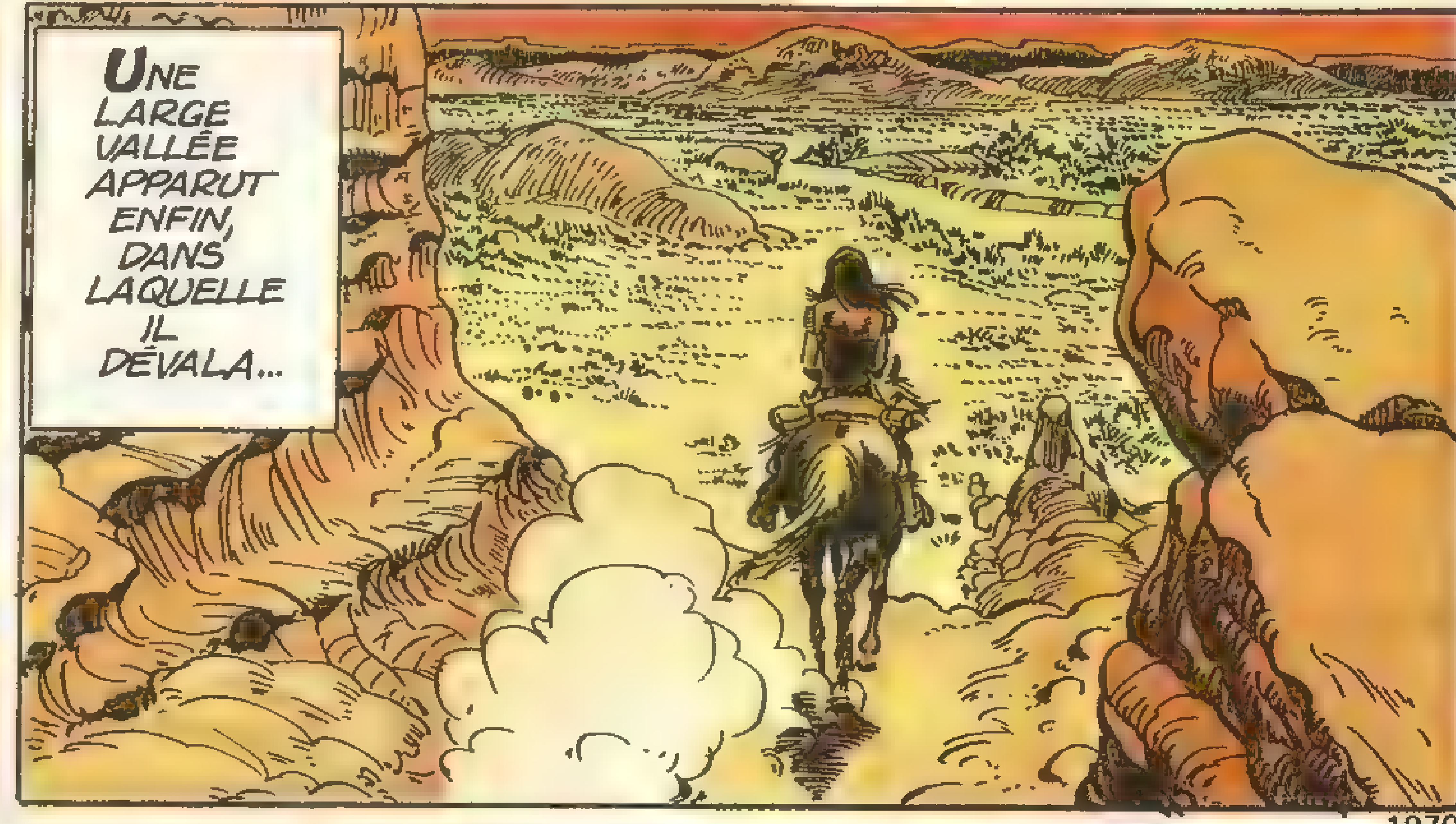
UNE IDÉE QUI NE L'AURAIT JAMAIS EFFLEURÉ SANS LA MORT DES SIENS...



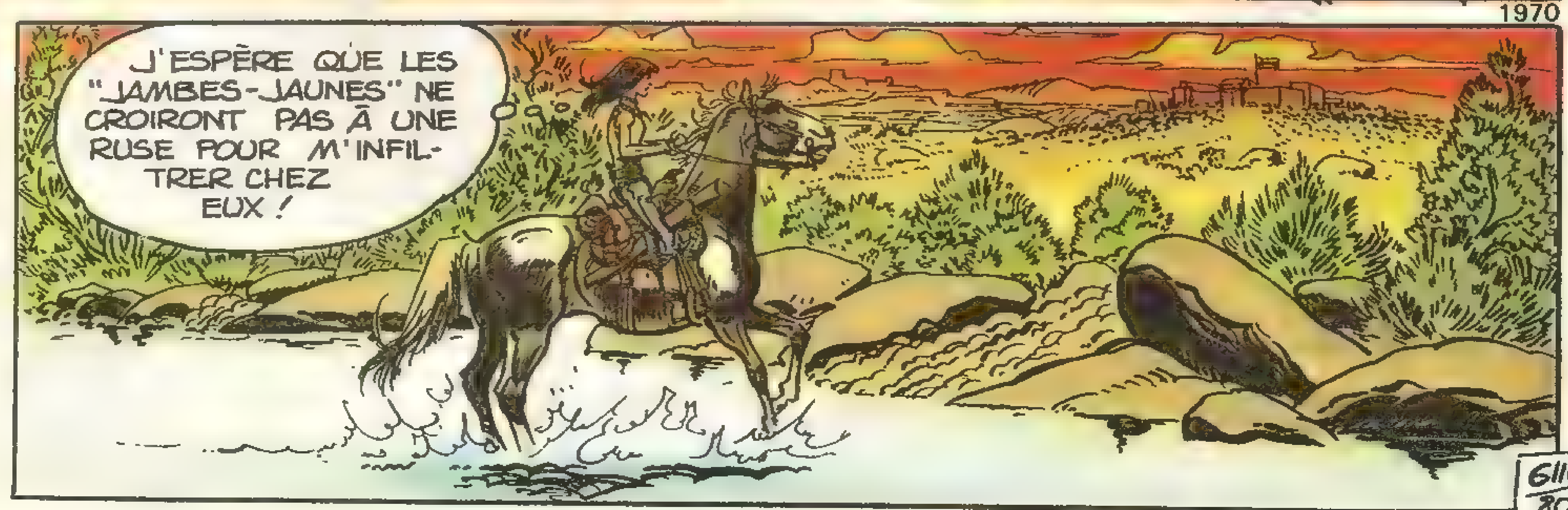
TOUT AUTRE SE SERAIT PERDU DANS CE DÉDALE DE CAÑONS ET DE GORGES...! MAIS CE TERRITOIRE N'AVAIT PLUS DE SECRET POUR OKADA, QUI Y VIVAIT DEPUIS TOUJOURS...







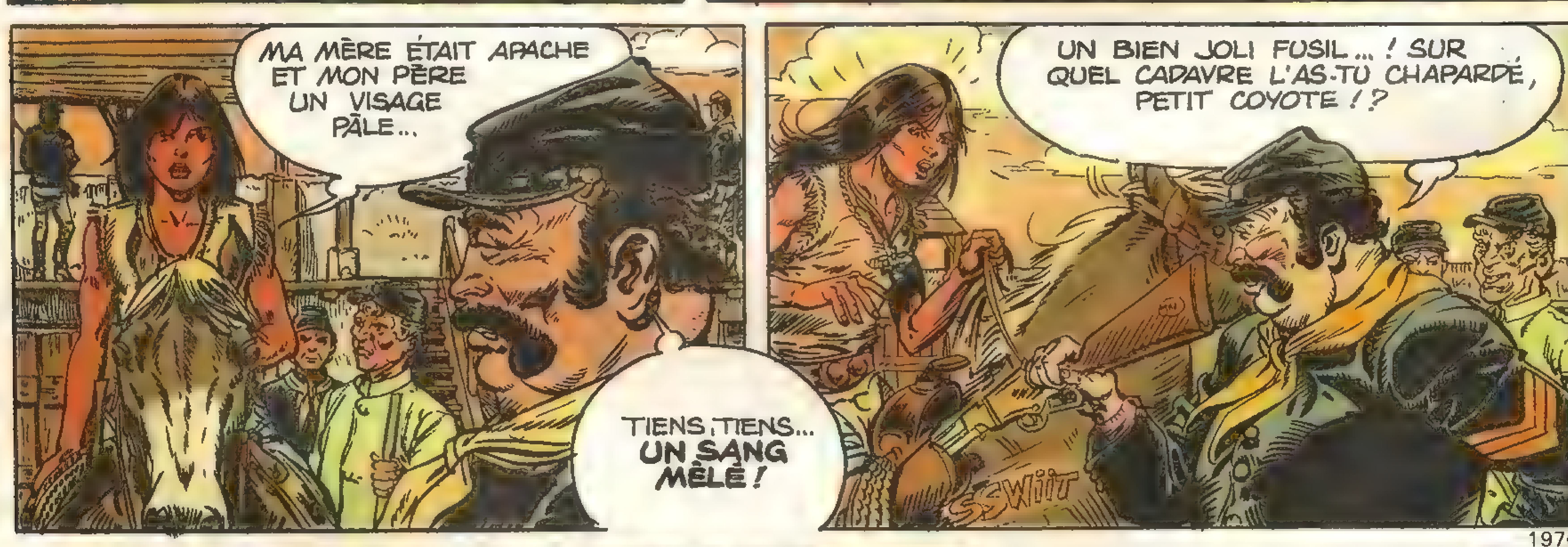
LE SOLEIL EMBRASAIT LES NUAGES DE SES FEUX, QUAND LE FORT SE PROFILA À L'HORIZON...




UN INDIEN GALOPE VERS LE FORT... IL SEMBLE ÊTRE SEUL ! OOH... ON DIRAIT QUE C'EST UN GAMIN !


LE GRAND PORTAIL DU FORT S'OUVRIT DEVANT LE JEUNE GARÇON.
JE SUIS OKADA, LE FILS DE IOWA LA DOUCE ET DE JOHNNY O'WILBURD !


HA ! HA ! HA !... NOUS N'AVONS PAS L'HONNEUR DE CONNAÎTRE CES HAUTES PERSONNALITÉS DU "MONDE APACHE" ! CAR TU ES UN APACHE, HEIN ?


MA MÈRE ÉTAIT APACHE ET MON PÈRE UN VISAGE PÂLE...
TIENS, TIENS... **UN SANG MÊLÉ !**
UN BIEN JOLI FUSIL... ! SUR QUEL CADAVRE L'AS-TU CHAPARDÉ, PETIT COYOTE ! ?

1970


CE FUSIL APPARTENAIT À MON PÈRE ! RENDS-LE MOI, VISAGE PÂLE !
TU DONNES DES ORDRES ? POUR QUI TE PRENDS-TU DONC, FACE DE BRIQUE ! ? SI TU VEUX CE FUSIL... **VIENS LE CHERCHER !!!**





1970







SUITE PAGE 34


LE NOUVEAU
Pif
A PARTIR DE CE JOUR
ON L'APPELA
CAPITAINE
APACHE



780 magasins
Joué Club
l'un est près de chez toi !.. Regarde la liste au dos...
je m'élance
m'étire


Barbie®
Star SUPER DANSE
je fais
l'equerre
je

tu trouveras...



80100 ABBEVILLE	ÉTS DUCHAUSSOY	18, rue du Ponthieu
13100 AIX-EN-PROVENCE	ÉTS NEW HELP	4, rue Fabrot
73200 ALBERVILLE	MINUS	41/43, rue de la République
81000 ALBI	ÉTS GALONNIER	49, rue Séré de Rivières
30100 ALÈS	BÉBÉ VOYAGE	27, rue d'Avejan
63600 AMBERT	GALERIES LIVRADOIS	13, bd Henri IV
80000 AMIENS	MAGASIN JAUNE	12/14, rue de Noyon
49000 ANGERS	BOUTIQUE FANTASQUE	58, rue Saint-Aubin
16000 ANGOULÊME	LEBRETON	45, rue de Périgueux
74000 ANNECY	PATUREL	7, rue Royale
33120 ARCACHON	AUX 7 NAINS	69, bd du Général Leclerc
62000 ARRAS	AU BON GOUT	49/51, rue Saint Aubert
13000 AUBAGNE	LE COFFRE A JOUETS	Centre commercial Auchan
07200 AUBENAS	GD MAG. CHAMP MARS	Place du Champ de Mars
93600 AULNAY-SOUS-BOIS	JOUETS SPORT 2000	21, bd de Strasbourg
50300 AVRANCHES	AU PETIT PARIS	34, rue Saint-Gervais
83150 BANDOL	PERRY LOISIRS	20, rue des Écoles
64100 BAYONNE	ARMANDA	15, rue Thiers
60000 BEAUVAIS	PARADIS DES ENFANTS	8/10, rue de Malherbe
21200 BEAUNE	LA JOUETERIE	34, place Carnot
90000 BELFORT	AU DOMINO	41, faubourg de France
01200 BELLEGARDE S/VALSERINE	ÉTS GENTIL	32, rue Paul Painlevé
25000 BESANÇON	VANNERIE JOUETS	48, rue des Granges
62400 BÉTHUNE	BONINI JOUETS	107 à 123, rue Sadi Carnot
34500 BEZIERS CEDEX 20	BOUM	C/Cal Béziers, Rte de Bessan, 2,
41000 BLOIS	MINI MOME	6, rue des 3 clefs
33000 BORDEAUX	LA MAISON DU JOUET	42/44, rue Porte Dijeaux
62200 BOULOGNE S/MER	JOUECLUB	30/32, rue de la Lampe
79300 BRESSUIRE	BABY JUNIOR	2, rue Paul Doumer
29200 BREST	TOUR D'AUVERGNE	26, rue de Lyon
19100 BRIVE	AU RÈVE DE BÉBÉ	7/7 bis, rue Carnot
88600 BRUYÈRES	AU PARADIS DES ENFANTS	5, rue du Général de Gaulle
14000 CAEN	AUX ENFANTS CHÉRIS	37, rue de Strasbourg
46000 CAHORS		26, rue Clémenceau
62100 CALAIS	LA TOUR DU JOUET	11, place d'Armes
59400 CAMBRAI	AUX BEAUX JOUETS	5, rue du Maréchal de Lattre
11000 CARCASSONNE	AU PÈRE NOËL	57, rue Georges Clémenceau
84200 CARPENTRAS	CONFORT BABY	89, place du Palais
81100 CASTRES	GRAND MAGASIN NOVELTY	Arcades de la Ville
84300 CAVAILLON	PRÉNATAL	83, cours Victor Hugo
71100 CHALON S/SAONE	JEUNES ANNÉES	31, rue du Général Leclerc
73000 CHAMBÉRY	BÉBÉ ROY	2, rue Claude Martin
88130 CHARMES	JOUECLUB	20, rue Maurice Barrès
77500 CHELLES	LES MIOCHES	63, avenue de la Résistance
49300 CHOLET	RÉCRÉATION	8, bd de la Victoire
63000 CLERMONT-FERRAND	LE PETIT NAVIRE	5, bis rue des Gras
68000 COLMAR	KERN JOUECLUB	1, rue Saint-Nicolas
92700 COLOMBES	FORUM MATERNITÉ	12/14, place de la République
60200 COMPIÈGNE	AU NAIN D'OR	52, rue Solférino
78700 CONFLANS-STE-HONORINE	MAGASINS 2000	11, rue Maurice Berteaux
50200 COUTANCES	RÊVE DES MAMANS	35, rue Saint-Nicolas
60100 CREIL	AU LUTIN BLEU	8, avenue Jules Uhry
76200 DIEPPE	AU DAUPHIN	120, grande Rue

Près de chez-



PREMIÈRE CHAINE DES PROFESSION

71160 DIGOIN	ÉTS MARCAUD
21000 DIJON	L'ILE AUX TRÉSORS
22105 DINAN	LA MUSARDIÈRE
83300 DRAGUIGNAN	AU PETIT PARIS
93700 DRANCY	
59140 DUNKERQUE	JOUECLUB
59140 DUNKERQUE	AU PÈRE NOËL
91150 ÉTAMPES	AU JARDIN D'ENFANTS
51200 ÉPERNAY	PIROUETTE
76260 EU	CONFORT DES BAMB
61100 FLERS	PARADIS DES ENFANT
05000 GAP	MILLOU
45500 GIEN	BABY REV'
50400 GRANVILLE	GBP SHOP
38000 GRENOBLE	MON PETIT JEAN
22200 GUINGAMP	PARADIS DE L'ENFANT
33210 LANGON	JOSY
02000 LAON	BIMBO
02000 LAON	JOUJOUVILLE
17000 LA ROCHELLE	BAMBINO
42120 LE COTEAU	PINOCCHIO
76600 LE HAVRE	JOUECLUB
22400 LAMBALLE	MAMAN BÉBÉ
72000 LE MANS	BABY LAK
29260 LESNEVEN	JOUET 3000
59800 LILLE	BONHEUR DES ENFAN
87000 LIMOGES	RICOCHET
93190 LIVRY-GARGAN	LA MALLE AUX JOUE
39000 LONS-LE-SAUNIER	LEDO BABY
56100 LORIENT	MAISON DU JOUET
31110 LUCHON	LA CRÉMAILLÈRE
69002 LYON	BÉBÉ SPORT
69002 LYON	FÉE DES JOUETS
69007 LYON	ENFANT CHÉRI
04100 MANOSQUE	BÉBÉ SPORT
78200 MANTES-LA-JOLIE	ÉTS ROBERT THÉOL
13006 MARSEILLE	EUROPE JOUETS
53100 MAYENNE	PARADIS DE L'ENFAN
81200 MAZAMET	GRAND BAZAR DU TA
77100 MEAUX	RONDE ENFANTINE
45200 MONTARGIS	L'OURS BRUN
25200 MONTBELLIARD	
26200 MONTÉLIMAR	MINI MOMES
03100 MONTLUÇON	
34000 MONTPELLIER	MAISON DU JOUET
03000 MOULINS	
54000 NANCY	PARADIS DES ENFANT
44000 NANTES	
44200 NANTES	POP CORN
11100 NARBONNE	CHATEAU DE L'ENFAN
58003 NEVERS	JOUECLUB
30000 NIMES	BÉBÉ SPORT
06300 NICE	LES JOUETS PENCHEN
79000 NIORT	TOUT POUR L'ENFAN

chez toi... la poupée

JOUETS



Barbie® Star SuperDanse

39F90 PRIX MAXIMUM

MATTEL®

S PROFESSIONNELS DU JOUET

ÉTS MARCAUD	13, rue Lafleur
L'ILE AUX TRÉSORS	1, rue de la Poste
LA MUSARDIÈRE	6, place du Clos Pinot
AU PETIT PARIS	15, rue de la République
	39, rue Sadi Carnot
JOUECLUB	24, rue Poincaré
AU PÈRE NOËL	70, bd Alexandre III
AU JARDIN D'ENFANTS	27, place Notre Dame
PIROUETTE	33, rue Saint-Thibault
CONFORT DES BAMBINS	5/7, rue Paul Bignon
PARADIS DES ENFANTS	22, rue du 6 Juin
MILLOU	28, rue Pérolière
BABY REV'	10, rue de Tlemcen
GBP SHOP	114, rue Couraye
MON PETIT JEAN	71, cours Jean-Jaurès
PARADIS DE L'ENFANT	21, rue Notre-Dame
JOSY	94, cours du Général Leclerc
BIMBO	25, rue Eugène Leduc
JOUJOUVILLE	10, place Saint-Julien
BAMBINO	7/9, rue du Minage
PINOCCHIO	51, avenue de la Libération
JOUECLUB	141, cours de la République
MAMAN BÉBÉ	15, rue Charles Cartel
BABY LAK	75, rue Nationale
JOUET 3000	Place de l'Europe
BONHEUR DES ENFANTS	33, rue Grande Chaussée
RICOCHET	17 bis, bd G. Périn
LA MALLE AUX JOUETS	21, place de la Libération
LEDO BABY	28, rue du Commerce BP 192
MAISON DU JOUET	39, cours de la Bôve
LA CRÉMAILLÈRE	30, allée d'Étigny
BÉBÉ SPORT	28, rue de Brest
FÉE DES JOUETS	15, rue Victor Hugo
ENFANT CHÉRI	4/12, avenue Jean-Jaurès
BÉBÉ SPORT	Place Saint-Sauveur
ÉTS ROBERT THÉOL	16, rue Gambetta
EUROPE JOUETS	74, rue de Rome
PARADIS DE L'ENFANT	52, rue Saint-Martin
GRAND BAZAR DU TARN	3, rue Victor Hugo
RONDE ENFANTINE	1, rue du Général Leclerc
L'OURS BRUN	13, rue Dorée
	35, rue Cuvier
MINI MOMES	71, rue Pierre Julien
	5 bis et 7, bd de Courtois
MAISON DU JOUET	33/35, bd du Jeu de Paume
	2, rue de Bourgogne
PARADIS DES ENFANTS	35, rue des Dominicains
	8, allée Brancas
POP CORN	Centre Commercial Beaulieu
CHATEAU DE L'ENFANT	29, rue Jean-Jaurès
JOUECLUB	33, rue Saint-Martin
BÉBÉ SPORT	2, rue des Halles
LES JOUETS PENCHENAT	18, rue Barla
TOUT POUR L'ENFANT	4, rue Thiers

45000 ORLÉANS	L'OISEAU BLEU	36, rue de la République
01100 OYONNAX	BABY CHIC	81, rue Anatole France
09100 PAMIERS	SANDRILLON	44, rue Victor Hugo
75018 PARIS	IDÉAL BÉBÉ	85, rue du Mont-Cenis
71160 PARAY-LE-MONIAL	ÉTS CYPRÈS	29, avenue de la Gare
64000 PAU	AU BERCEAU ENCHANTÉ	Palais des Pyrénées
93320 PAVILLONS-SOUS-BOIS	AUX ENFANTS TERRIBLES	27, avenue Victor Hugo
24000 PÉRIGUEUX	LE NAIN JAUNE	4, rue Wilson
26700 PIERRELATTE	ÉTS RAPPEZ & BERNARD	114, Grande Rue
45300 PITHIVIERS	LE BALLON ROUGE	7, Place du Martroi
86000 POITIERS	PARADIS DES ENFANTS	19, rue Bourbeau
25300 PONTARLIER	JEUNES ANNÉES	29, rue Jeanne d'Arc
56300 PONTIVY	TANGUY JOUETS	16, rue du Fil
29101 QUIMPER	JEM	1, rue Amiral Ronarc'h
29130 QUIMPERLÉ	AU SERVICE DE L'ENFANT	13, rue de la Paix
35600 REDON	JANIK	1, rue Maréchal Foch
35100 RENNES	MAGASIN TOMINE	3, avenue Janvier
26100 ROMANS	TOM POUCE, TOM POUCE	18, rue Jaquemart
41200 ROMORANTIN	LA NURSERY	9, rue de Verdun
59100 ROUBAIX	RÉCRÉATION	15, Grande Rue
76000 ROUEN	BABY JOUJOU	19, rue Jeanne d'Arc
17200 ROYAN	BÉBÉRÊVE	25, rue Gambetta
46400 SAINT-CÉRÉ	AU PETIT PARIS	Place de la République
42400 SAINT-CHAMOND	BOUTIQUE DES GOSSES	5, avenue de l'Hôtel de Ville
93200 SAINT-DENIS	BABY FRANCE	95, rue Gabriel Péri
52100 SAINT-DIZIER	HOTTE AUX JOUETS	9, rue de la Victoire
64000 SAINT-JEAN-DE-LUZ	PASSAGE GAMBETTA	19, rue Gambetta
50000 SAINT-LO	NATAL SHOP	16, rue du Docteur Leturc
44602 SAINT-NAZAIRE		12, avenue de la République
62500 SAINT-OMER	RANCENNE JOUETS	91, rue Dunkerque
40990 SAINT-PAUL-LES-DAX	DROP 40	Route de Bayonne
83700 SAINT-RAPHAEL	AU LUTIN	34, rue Basso
83120 SAINTE-MAXIME	VACANCES SPORTS	18, avenue Jean-Jaurès
08200 SEDAN	A L'ENFANT CHOYÉ	29, place d'Armes
89100 SENS	JIVARROS MODÈLES	43, rue d'Alsace Lorraine
34200 SETE	AU NID D'ANGE	14, quai de Lattre-de-Tassigny
65000 TARBES	SALON DE L'ENFANT	6 bis, rue du Maréchal Foch
74202 THONON-LES-BAINS	GALERIE DU PRINTEMPS	25, Grande Rue
83000 TOULON	AU NAIN D'AZUR	90, cours Lafayette
31000 TOULOUSE	LA BOITE A JOUETS	Passage des Grands Boulevards
31000 TOULOUSE	MAREM	1, place Wilson
37000 TOURS	PARADIS DES ENFANTS	33, avenue de Grammont
26000 VALENCE	JOUETS CAFFAREL	8, place de la République
27200 VERNON	CIBOULETTE	7, rue des Tanneurs
70000 VESOUL	JOUECLUB	44, rue Paul Morel
03200 VICHY	ELYSÉE-JOUETS	14, rue du Commerce
12200 VILLEF.-DE-ROUERGUE	LA RÉCRÉE	31, rue Marcellin Fabre
93250 VILLEMOMBLE	LA POUPONNIÈRE	1, avenue de la République
47300 VILLENEUVE-SUR-LOT	GRAND BAZAR	4, place Lafayette
93420 VILLEPINTE	TOUT POUR L'ENFANT	24/26, avenue Barbès
94300 VINCENNES	PARADIS DES ENFANTS	1 bis, rue du Midi
14500 VIRE		26, rue Saulnerie
51300 VITRY-LE-FRANÇOIS	MAGANIS	9, avenue De Vaux
06400 CANNES	LUTIN BLEU	14, rue Vénizelos
02200 SOISSONS		


je fais le grand écart
... et je me décontracte
JOUETS
MATTEL®
écoute la musique de la leçon de Barbie
Barbie
DANSE SUPER-D
AEROBIC POUR LES JEUNES
LA MUSIQUE DU FILM TV


m'étire
Je fais le pont
DANSE
sur disque 67957
ICP CARRÈRE
JouéClub
PREMIÈRE CHAINE DES PROFESSIONNELS DU JOUET



Club des amies de Barbie®

Le Club des amies de BARBIE, un club pour toi, pour réunir des amies et jouer avec BARBIE. En t'inscrivant au Club des amies de BARBIE, tu recevras régulièrement pendant un an :

- des cadeaux de BARBIE pour toi, plein de bonnes idées pour jouer avec ta BARBIE ;
- des offres exceptionnelles sur les nouveautés BARBIE et bien d'autres surprises encore...
- une surprise pour ton anniversaire.

JOUETS

MATTEL®

Comment t'inscrire ?
Recopie complètement et très lisiblement le bulletin ci-dessous et mets le dans une enveloppe sans oublier un chèque de 20 F à l'ordre de MATTEL et envoie ton enveloppe à

Club des Amies de Barbie
MATTEL
BP 220, 65500 Chantilly

tu recevras sous quelques semaines une lettre de Barbie et tes cadeaux.

Recopie complètement et très lisiblement le bulletin ci-dessous :

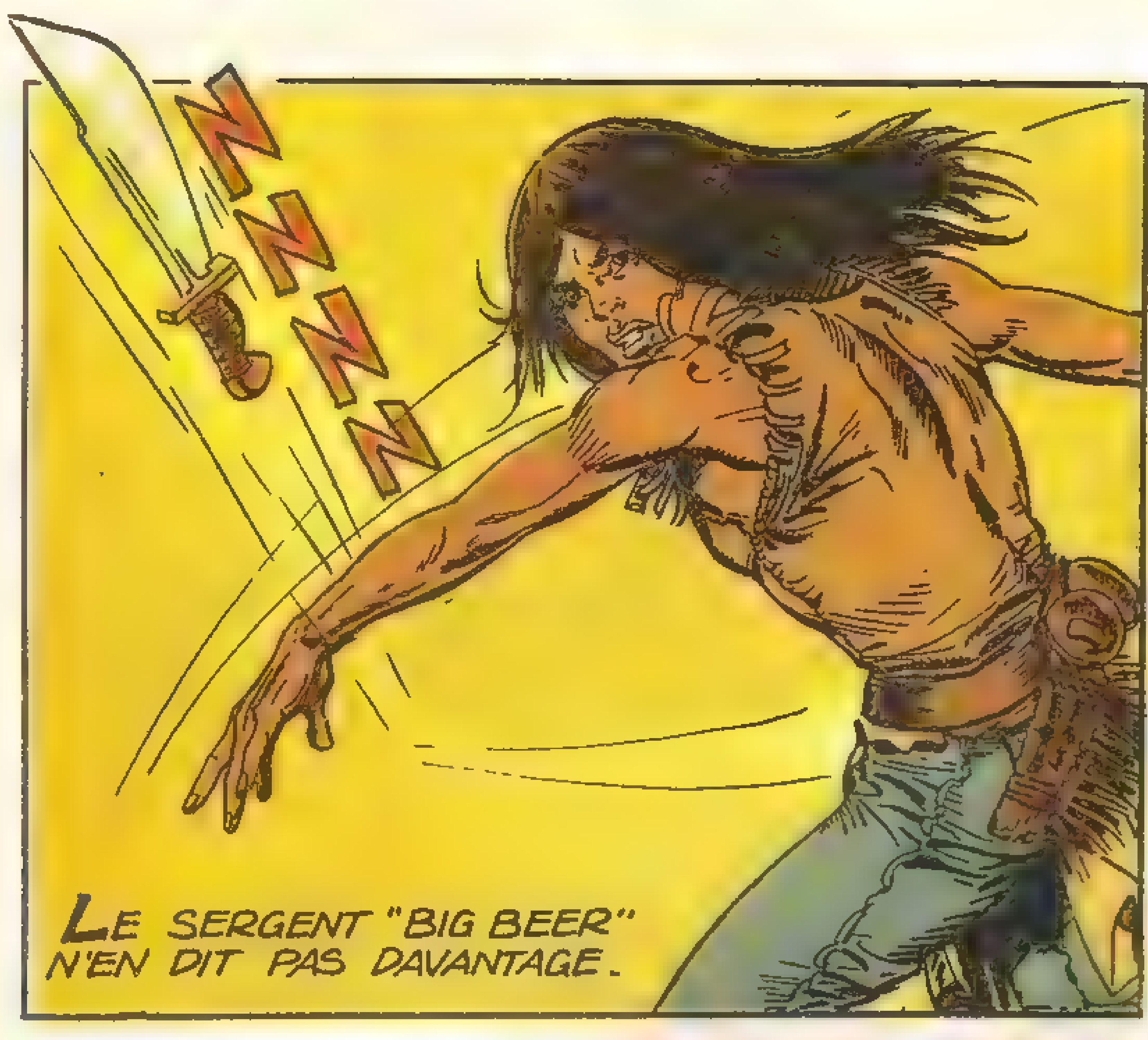
Prénom : ________________ Date de naissance : __ __ __

Nom : ________________________________

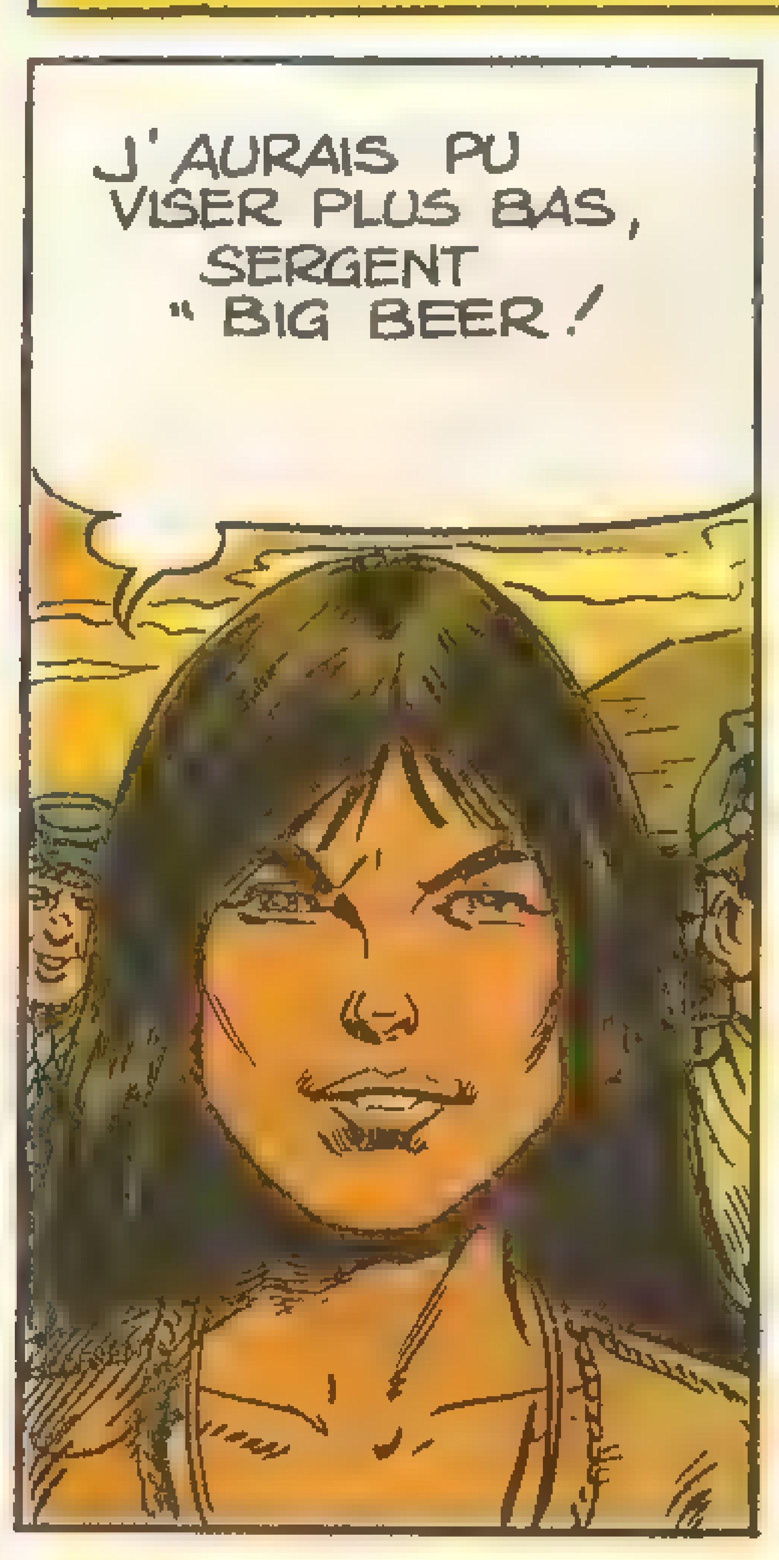
Adresse : N° ____ Rue : ________________________

Code postal : ______ Ville : ________________________




ZZZZ
LE SERGENT "BIG BEER" N'EN DIT PAS DAVANTAGE.


TWANG!
OOH!
LE COUTEAU AVAIT CLOUÉ LE KÉPI À LA PAROI DE BOIS.

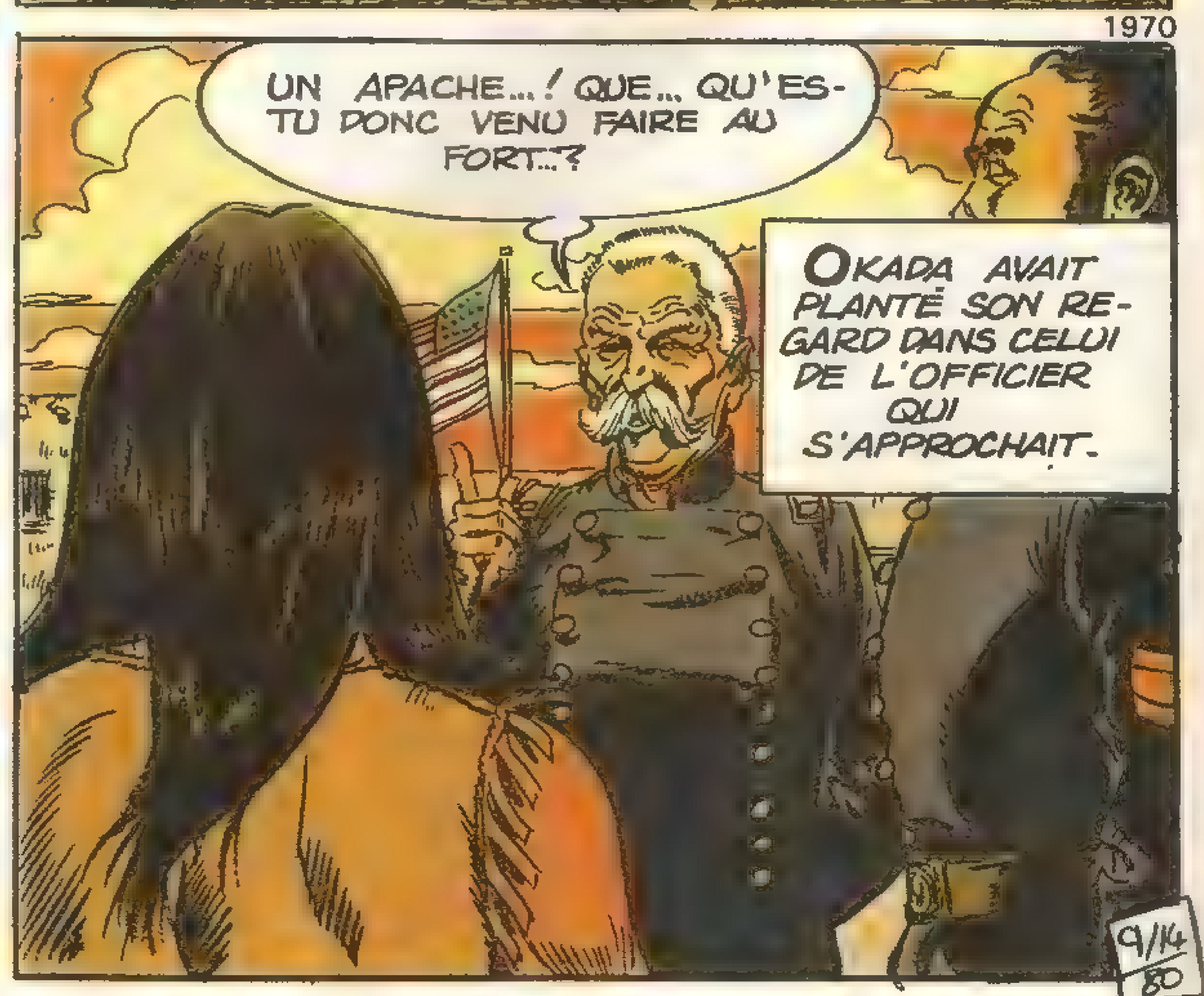

J'AURAIS PU VISER PLUS BAS, SERGENT "BIG BEER !

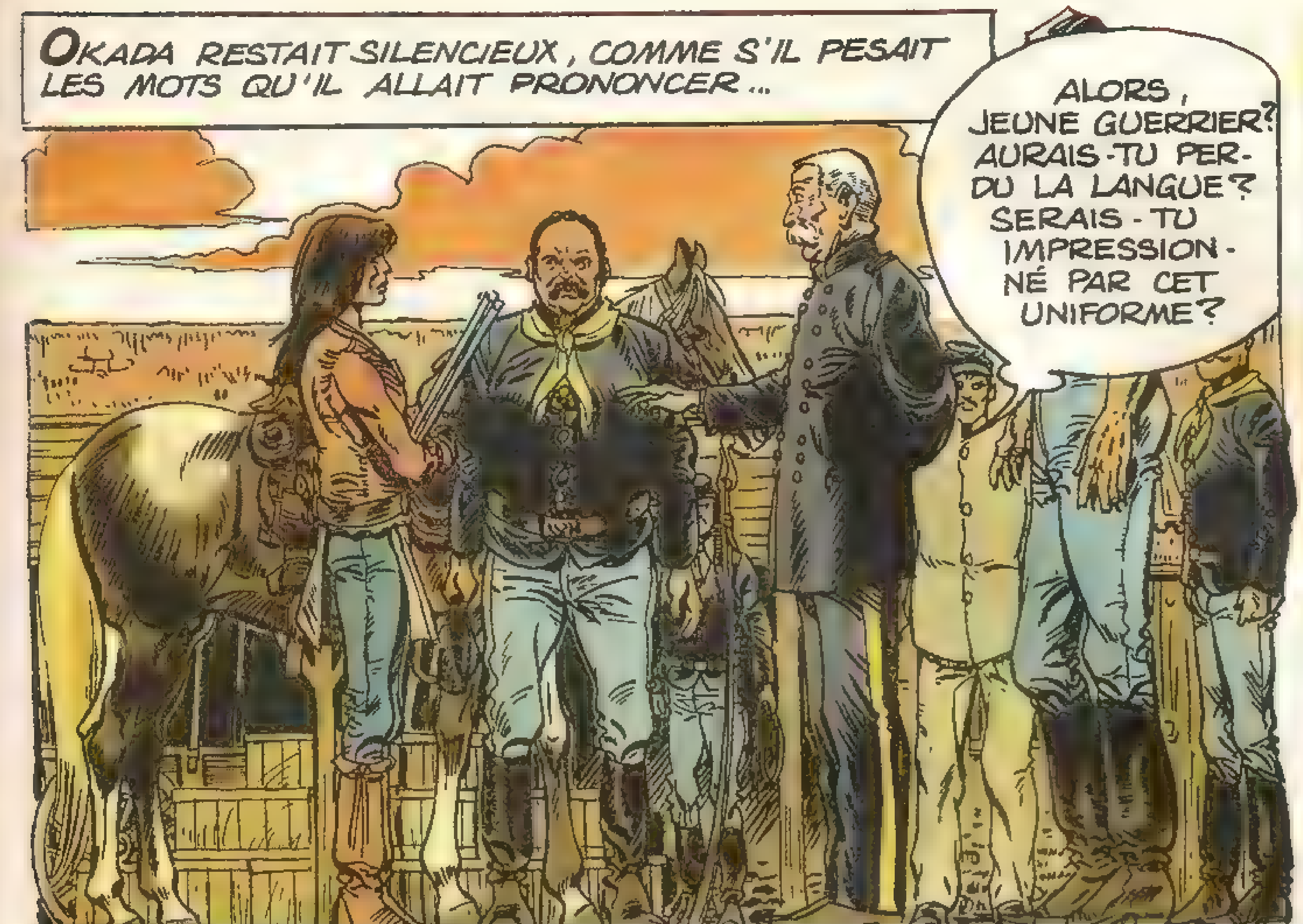

DES CLAMEURS SALUÈRENT L'ADRESSE D'OKADA. DES MOQUERIES À L'INTENTION DE "BIG BEER" FUSÈRENT.


MAIS SOUDAIN...
HEAD. QUARTER
QUE SE PASSE-T-IL ICI...!? VOUS VOUS CROYEZ PEUT-ÊTRE DANS UN CIRQUE...!?
HEU... HEU... C'EST "BIG BEER" QUI S'EXPLIQUAIT AVEC CE JEUNE APACHE !


LE SERGENT, BOUGONNANT, RENDAIT ENFIN SON ARME AU GARÇON...

1970


UN APACHE...! QUE... QU'ES-TU DONC VENU FAIRE AU FORT...?
OKADA AVAIT PLANTÉ SON REGARD DANS CELUI DE L'OFFICIER QUI S'APPROCHAIT.
9/14 80







"COMBATTRE AUX CÔTÉS DES "JAMBES-JAUNES". LES MOTS TONNÈRENT DANS LE SILENCE DU FORT, ET OKADA EUT LA SENSATION DE LES AVOIR HURLÉS...

1970



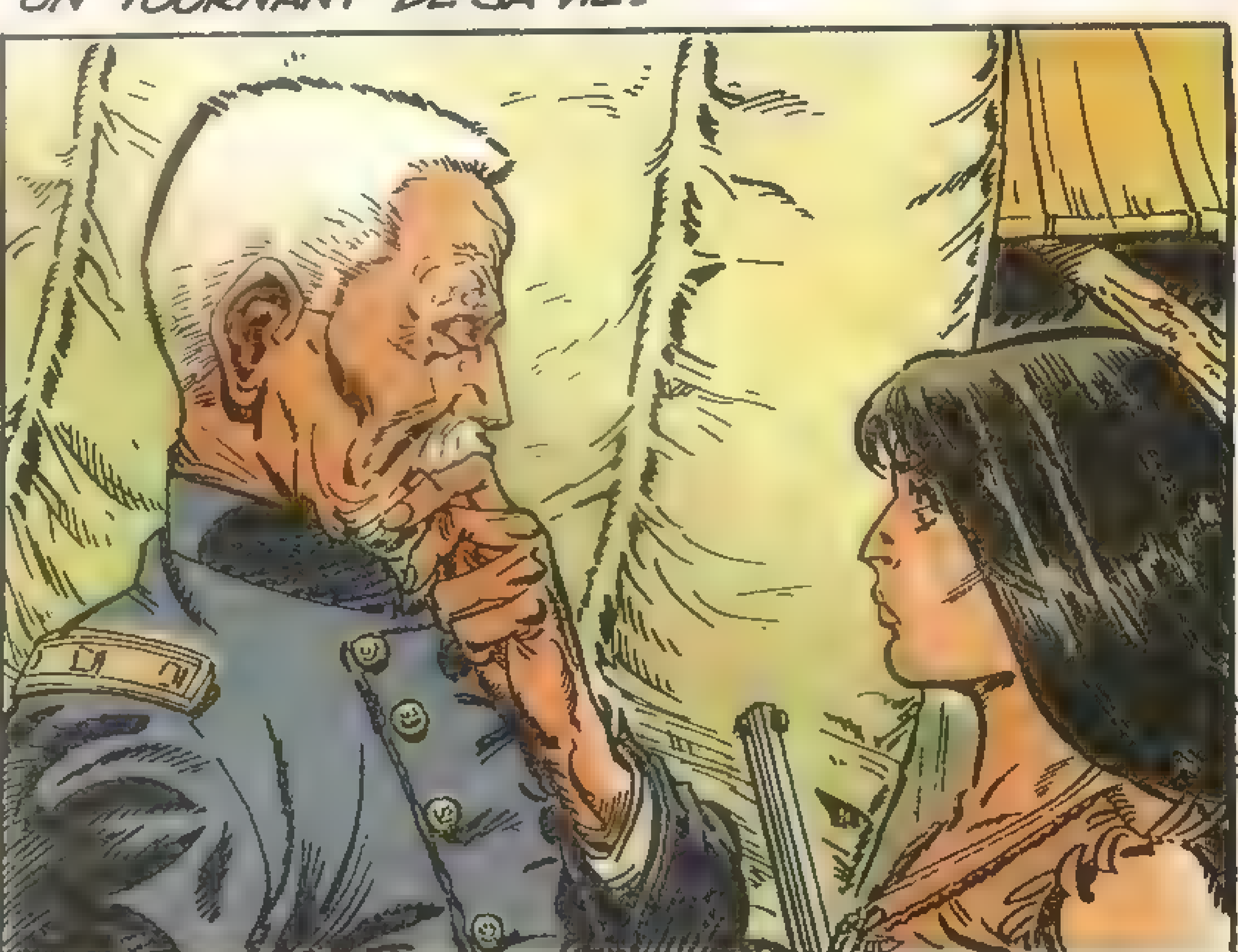


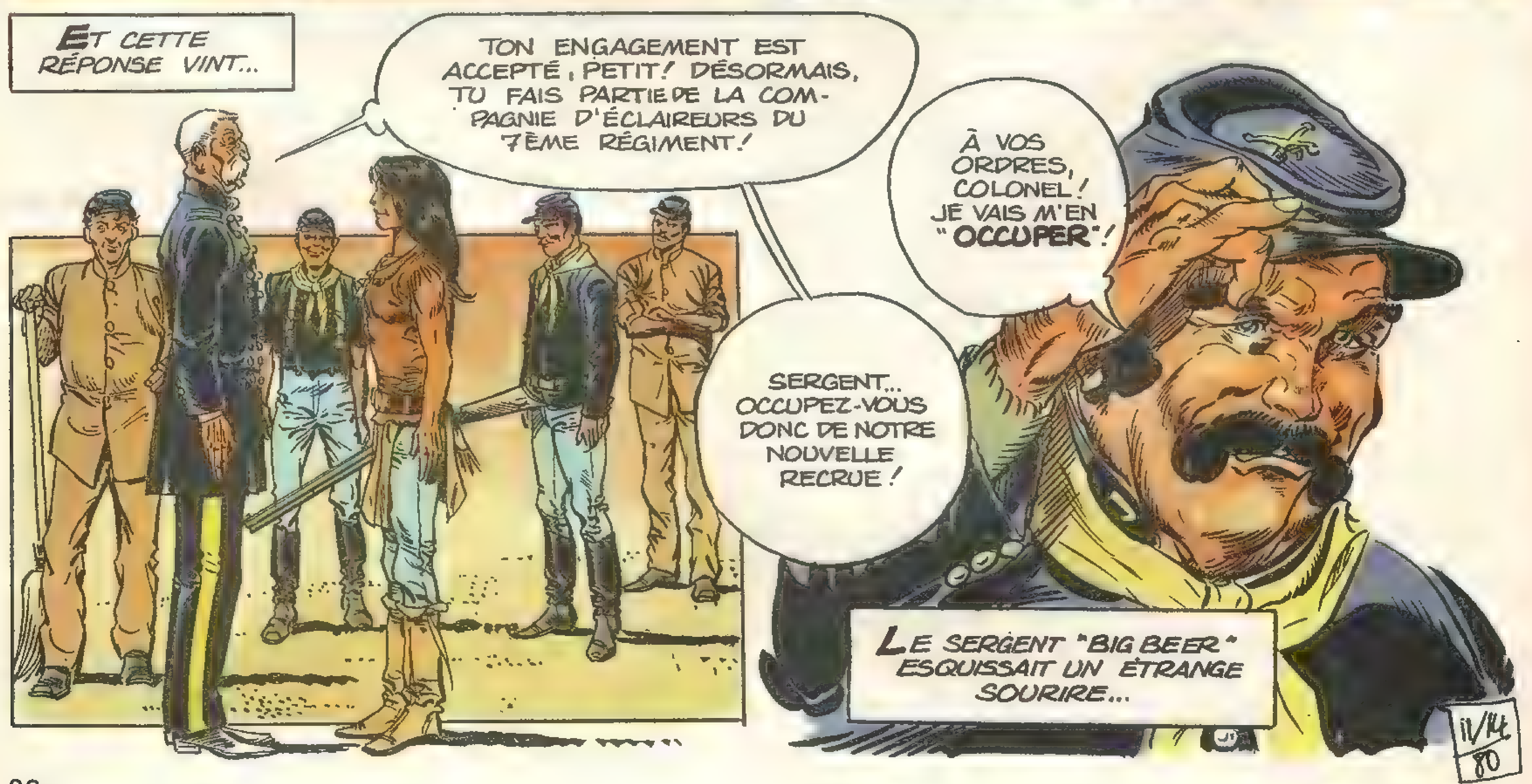





OKADA RESTAIT SUSPENDU AUX LÈVRES DU VIEIL OFFICIER... IL SAVAIT QUE LA RÉPONSE MARQUERAIT UN TOURNANT DE SA VIE.








UNE VIE TOTALEMENT NOUVELLE ALLAIT COMMENCER POUR OKADA...
...IL TE FAUDRA TAILLER UN UNIFORME POUR LE "NOUVEAU"! MAIS N'AIE CRAINTE : TU N'USERAS PAS BEAUCOUP DE TISSU! HA! HA! HA!
JE VEUX BIEN AIDER LES "JAMBES-JAUNES"... MAIS JE REFUSE DE PORTER LEUR UNIFORME!!!
MAIS IL TE FAUT UN SIGNE DISTINCTIF!
1970
...TIENS! TU PORTERAS ÇA! CE N'EST PAS TROP VOUS DEMANDER, MON CAPITAINE...!
"CAPITAINE APACHE!"... HA! HA! HA! IL TE VA COMME UN GANT, CE SURNOM...! FAUDRA QUE J'EXIGE DES DROITS D'AUTEUR!?
C'EST AINSI QU'UN BEAU JOUR DE L'ANNÉE 1864...
... DANS UN FORT DE L'ARMÉE NORDISTE, OKADA SE VIT, POUR LA PREMIÈRE FOIS, SURNOMMER "CAPITAINE APACHE"...!
EMPLOYÉ TOUT D'ABORD PAR DÉRISION, CE SURNOM ALLAIT FAIRE FORTUNE! OKADA DUT SE SOUMETTRE AU RUDE ENTRAÎNEMENT IMPOSÉ AUX ÉCLAIREURS...
12/14 80


OKADA S'AVÉRA VITE LE MEILLEUR EN TOUT! IL SE MONTRA LE "MEILLEUR FUSIL" DE LA COMPAGNIE...
TRÈS BIEN... PARFAIT!
CLING
KBAW
... MAIS ÉGALEMENT LE PLUS ADROIT AU LANCER DU COUTEAU...
BRAVO, "CAPITAINE APACHE"!
TCHAC
... SA PARFAITE CONNAISSANCE DES SIGNES DE PISTES FAISAIT DE LUI LE PLUS SÛR DES GUIDES...
C'EST POURQUOI OKADA FUT AFFECTÉ À LA MEILLEURE SECTION D'ÉCLAIREURS DE CE RÉGIMENT... C'ÉTAIT CELLE DU SERGENT "BIG BEER"!
13/14 -80
1970



Prochainement: **LES MARAIS DU DIABLE.**

AU PAYS D'OKADA

Les Apaches vivaient depuis des milliers d'années dans ces territoires immenses du Nouveau-Mexique et de l'Arizona que traversent le Rio Colorado et le Rio Grande del Norte, quand les Espagnols, en 1541, entreprirent la conquête des plateaux et des hautes vallées, dans l'espoir de trouver enfin les sept cités de Cibola, villes d'or et d'argent du pays d'El Dorado.
Les Apaches opposèrent une résistance victorieuse aux conquérants. Ils étaient les plus farouches, les plus impitoyables, les plus indépendants de tous les Indiens. Pour eux, la piste était un véritable livre ouvert. Ainsi, un Apache pouvait suivre une piste, la nuit, rien qu'en tâtant le sol de la main, par intervalles. Et sous la cendre d'un feu de prairie, il pouvait découvrir les traces de l'ennemi qu'il poursuivait. Pendant trois siècles, les grandes tribus des Jicarillas, des Mimbrenos, des Mescaleros et des Coyoteros, allaient livrer une guerre sans merci aux Espagnols, aux Mexicains, aux Américains du Nord. Dans les paysages sauvages de *l'Apacheria,* flottent encore les grandes ombres des chefs fameux, comme Mangus Colorado, Cochise, et Géronimo.



Le soleil et la pierre. Le long de ces pistes perdues au milieu de gigantesques entassements de roches couleur de feu et de sang, les Apaches luttèrent jusqu'au bout contre les escadrons de cavalerie et les régiments d'artillerie des États-Unis.



Le silence et le sable. A Rio Gila, le dernier Apache sortit du désert en clamant son chant de mort : « Père, nous sortons pour mourir – Éloigne la crainte de nos cœurs –La crainte qui ne nous étreint pas pour nous-mêmes – Mais pour ceux qui vont rester. »

R. Sanford/RAPHO

LES TERRITOIRES APACHES

Sur les hauts plateaux, au sud des montagnes Rocheuses que les canyons de la Colorado River et du Rio Grande del Norte fendent comme des coups de sabre, dans les paysages les plus sauvages des États-Unis, vivaient les Apaches.





L'eau et la vie. Sur ces terres arides, où apparaissent le long des falaises vertigineuses les millions d'années de la Terre, la présence de l'eau tenait du miracle. Dans les hautes vallées d'Apacheria arrosées par les torrents, les Apaches pratiquaient l'élevage.

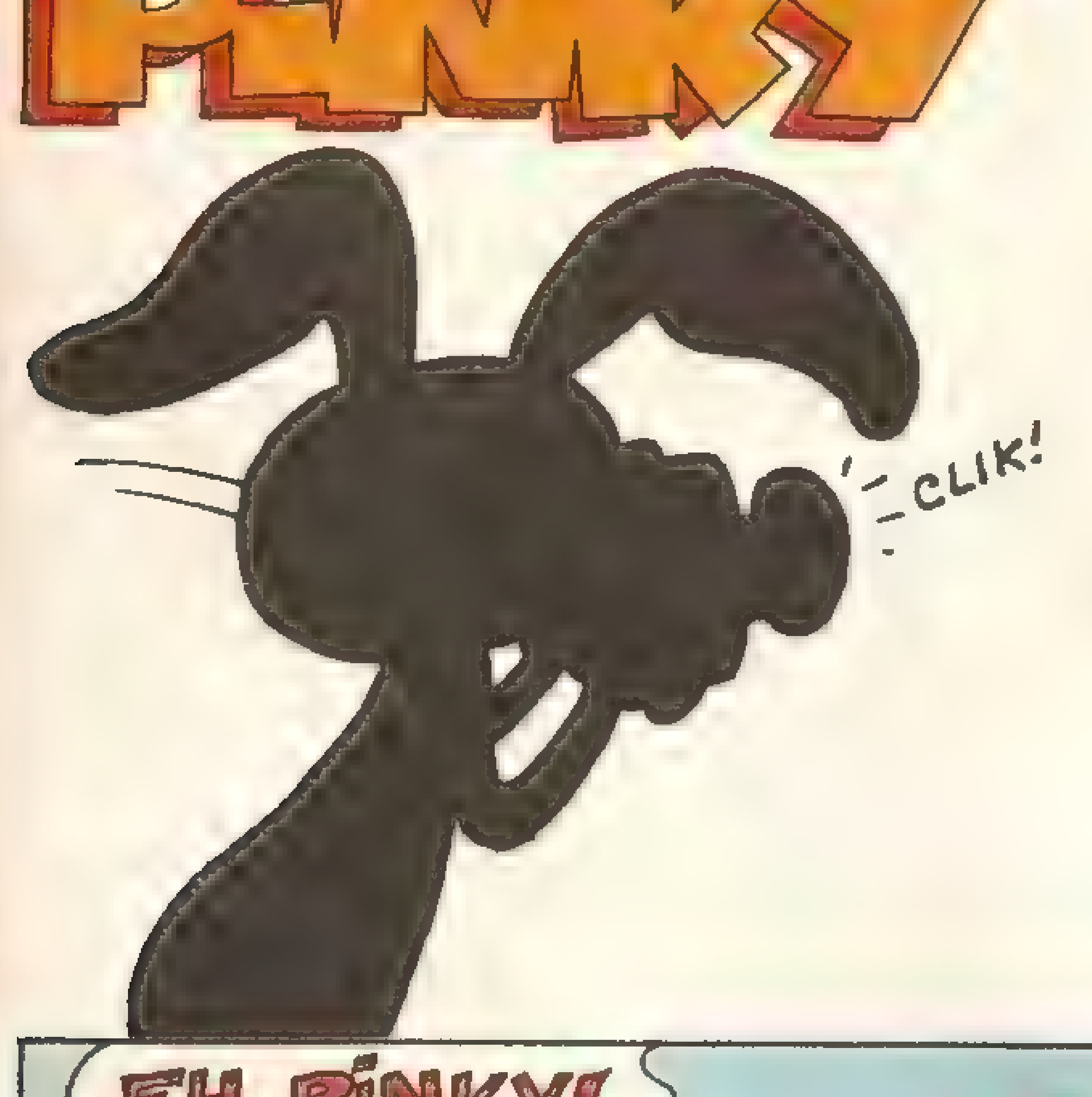
R. Sanford/RAPHO



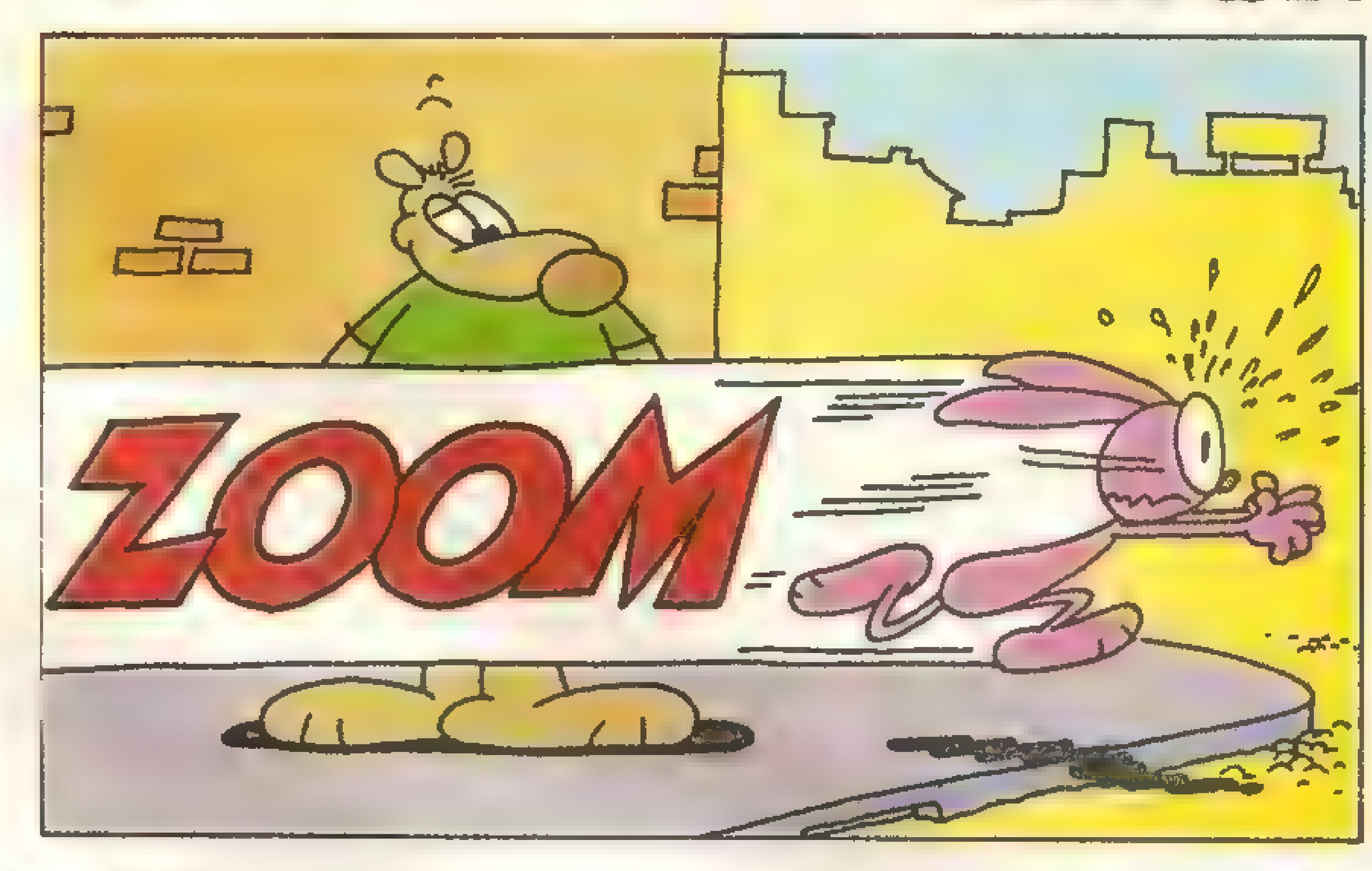
+ AYAK découvre l'étrange bête des eaux

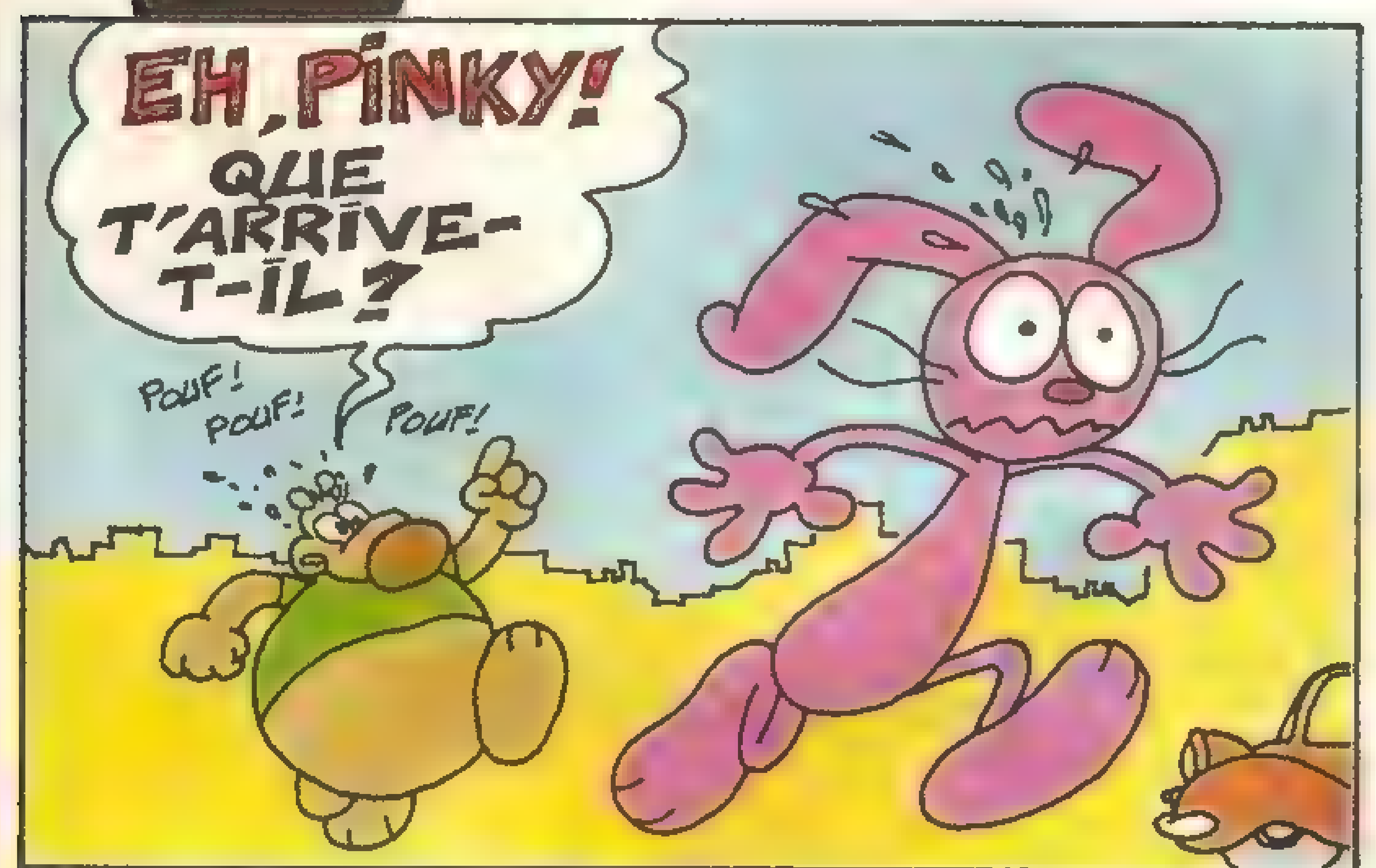
+ LE KANGOUROU roi de l'Australie

+ UN CONCOURS FOOT avec nombreux lots



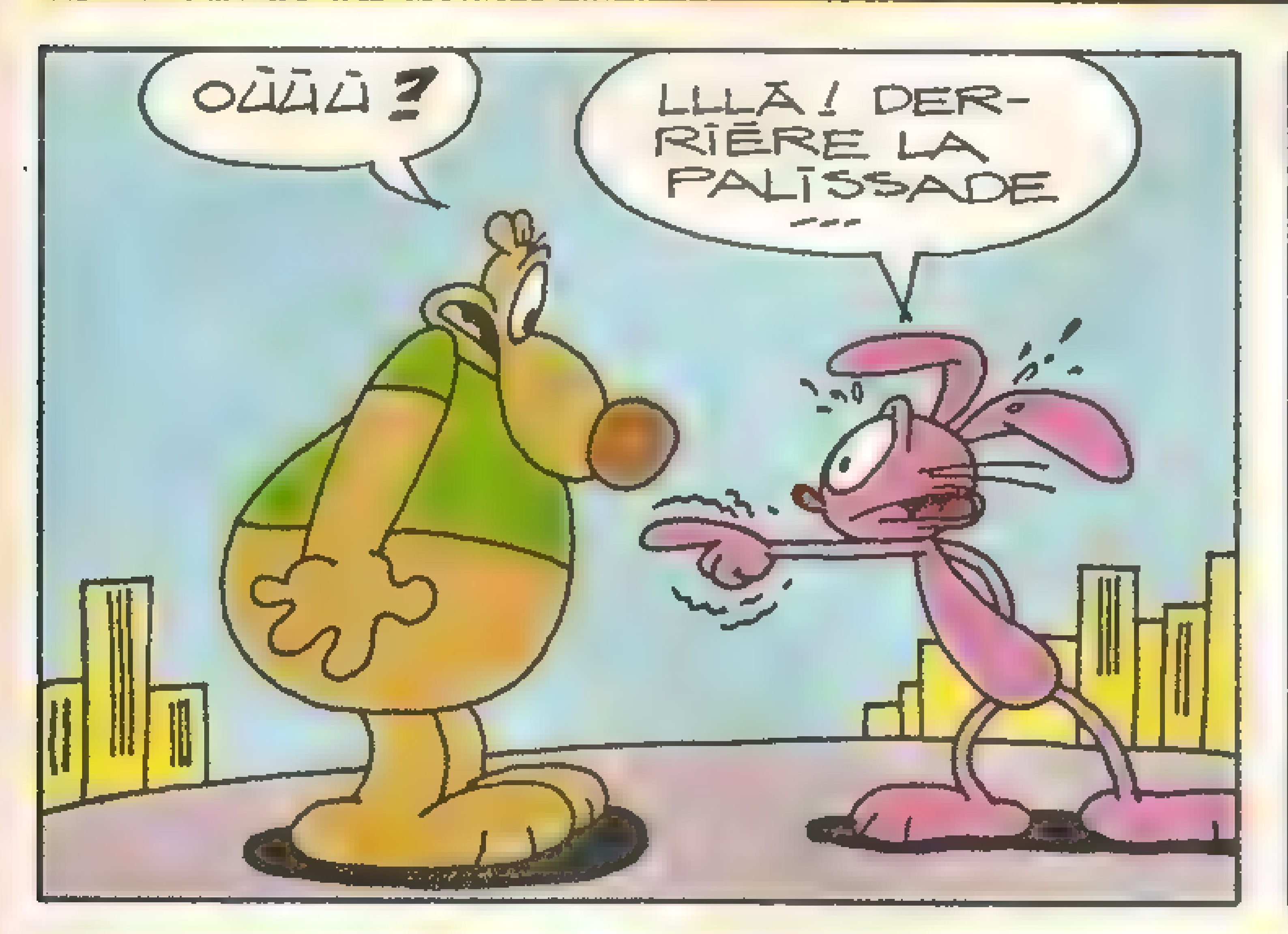
Mon œil !

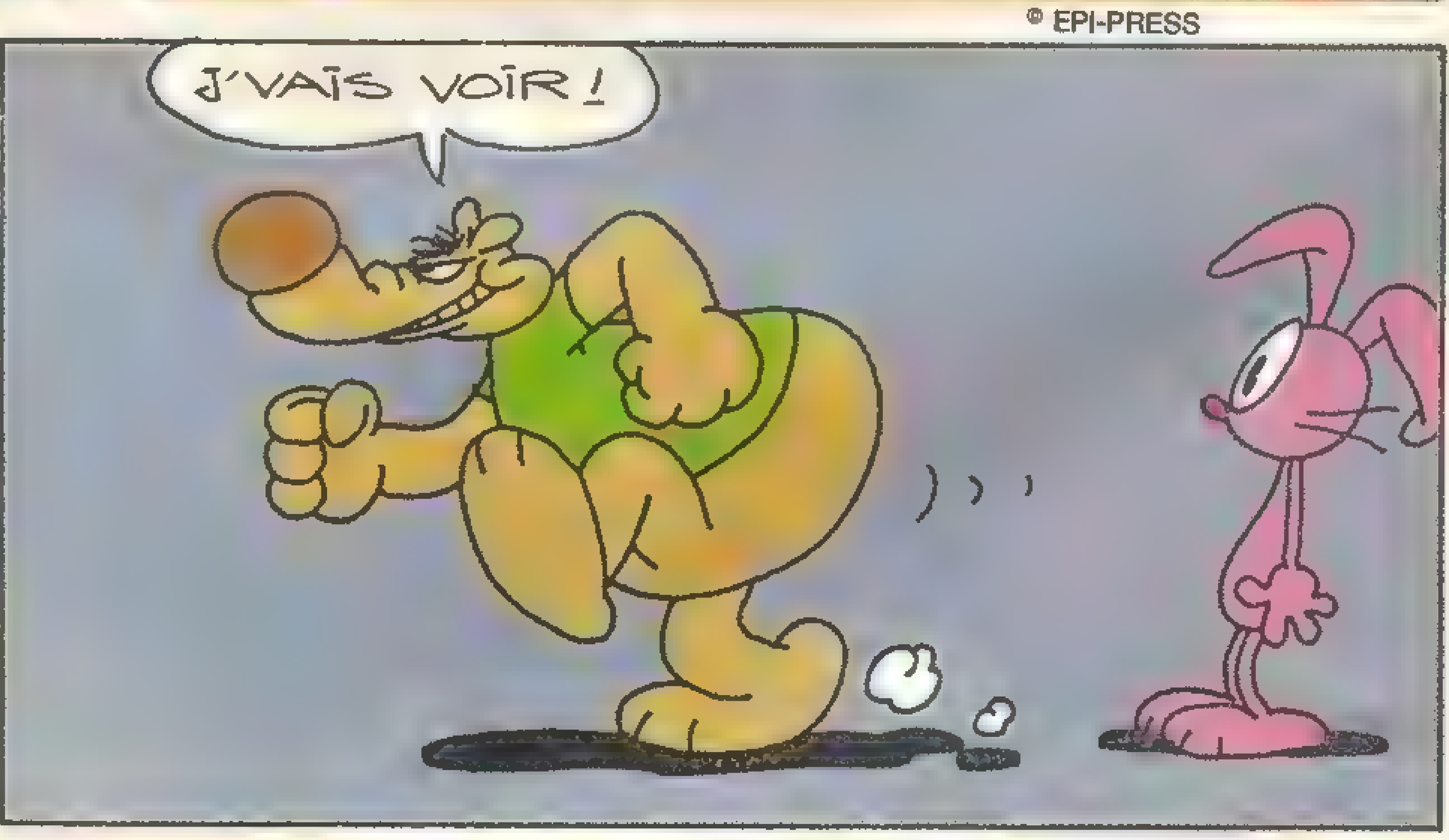






© EPI-PRESS



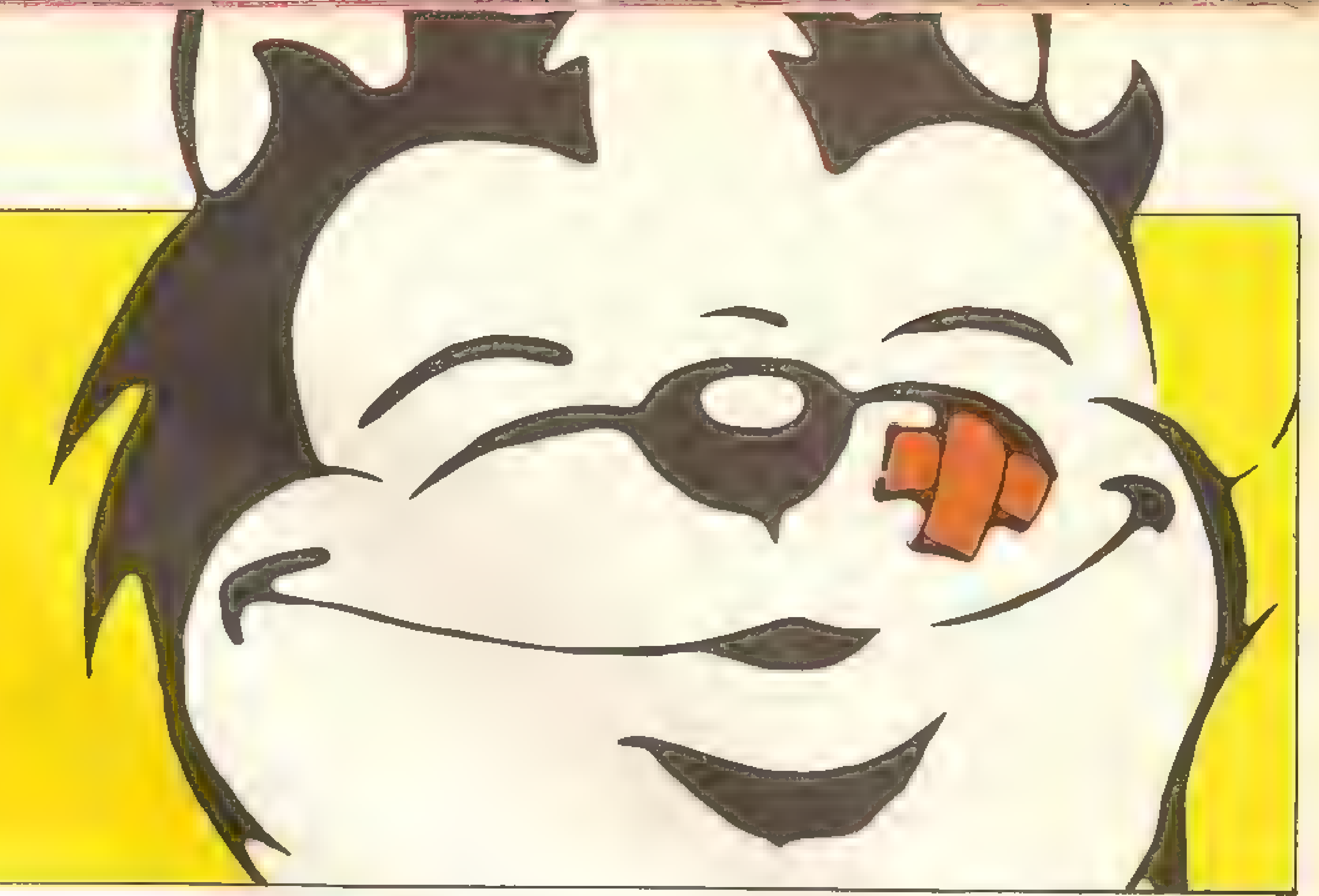




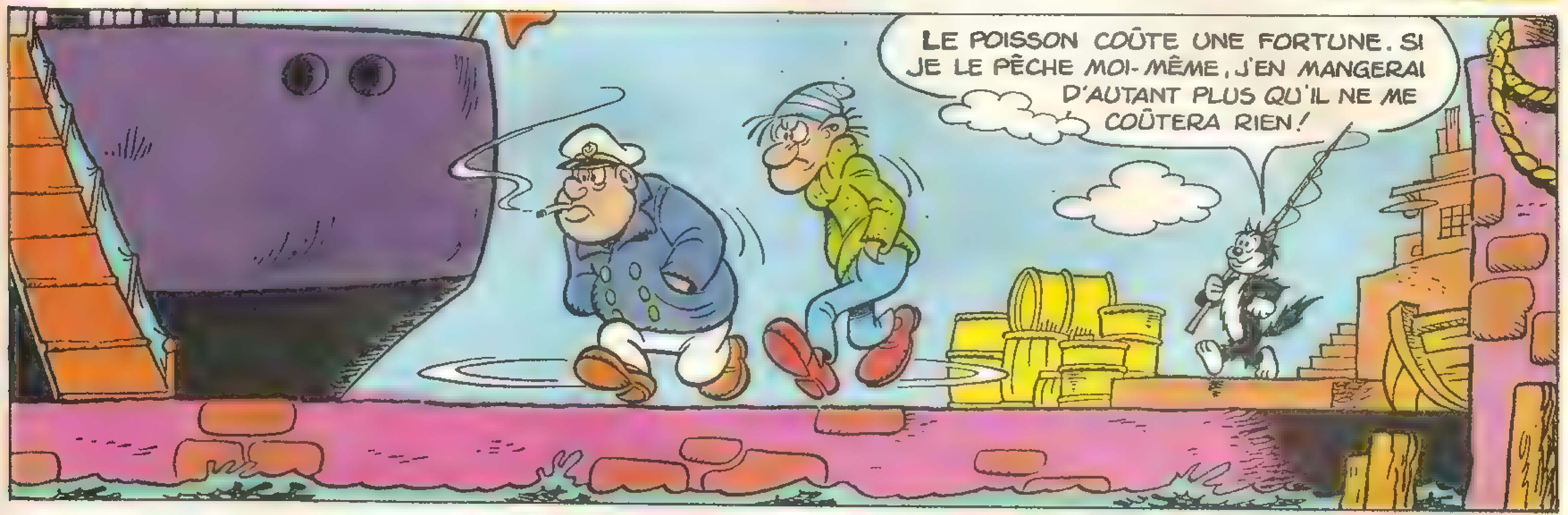


SCÉNARIO ET DESSINS : MATTIOLI

HERCULE



Une croisière en or













D'APRES C. ARNAL.


JE TE MONTRE TA CABINE!
SI VOUS ME LOGEZ DANS LA CALE, JE PRÉFÈRE RESTER À TERRE, COMPRIS?


IL EST NORMAL QUE TU AIES LA CABINE LA PLUS LUXUEUSE!


À CE MOMENT-LÀ...
EH! MAIS ILS SONT DÉJÀ PARTIS!


POUR UNE FOIS QUE JE SUIS À L'HEURE, C'EST EUX QUI PARTENT EN AVANCE!


TANT PIS POUR EUX! SANS MOI, ILS NE POURRONT RIEN FAIRE!


LE CUISINIER!
C'ÉTAIT TROP BEAU POUR NE PAS ÊTRE UN COUP FOURRÉ... MAIS, PAS QUESTION D'ÊTRE DE CORVÉE DE CUISINE!


TU N'AS RIEN COMPRIS, SACRÉ FARCEUR! IL EST À TON SERVICE! DONNE UN ORDRE, ET IL L'EXÉCUTERA!


TU AS AUSSI DEUX VALETS DE CHAMBRE. UN POUR LE JOUR...

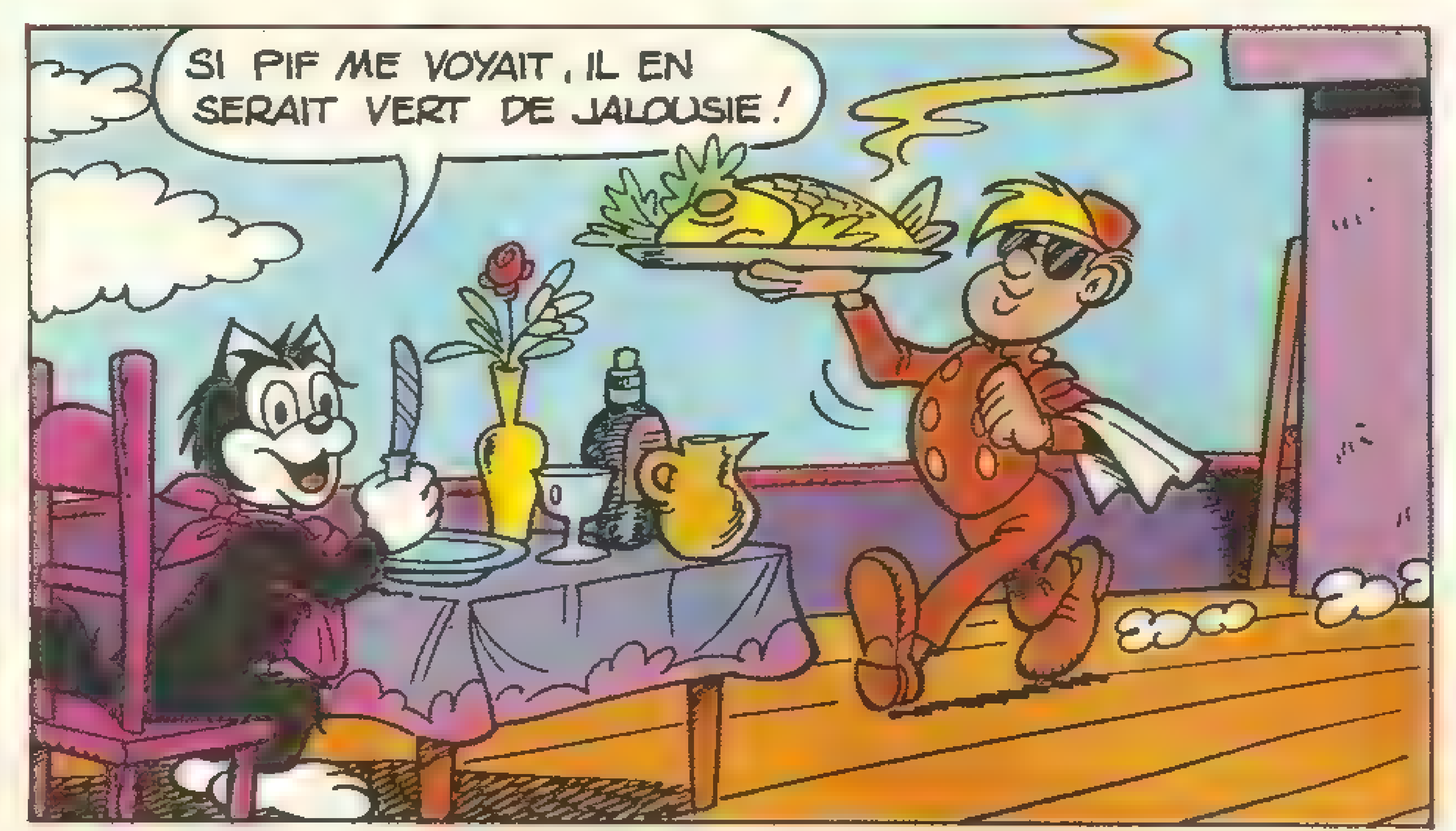

...ET UN POUR LA NUIT!
BIEN!

1970


C'EST AINSI QUE...
ÇA C'EST LA VIE! MAIS QUI EST CE NABAB QUI M'OFFRE CETTE CROISIÈRE?

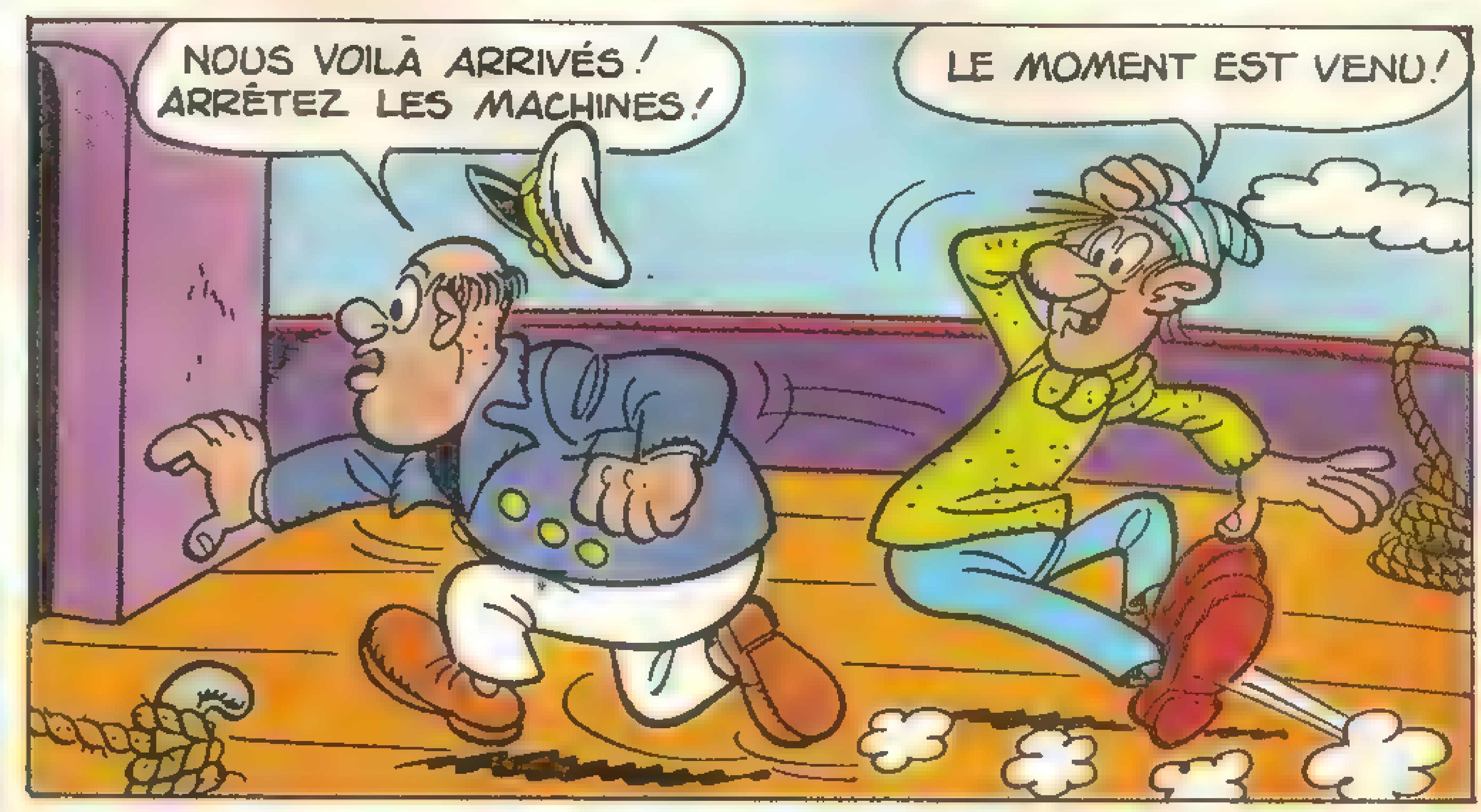

GARÇON, À BOIRE!
TOUT DE SUITE!
SNAP

POUR HERCULE, LES JOURS PASSENT PLUS MERVEILLEUX LES UNS QUE LES AUTRES, ET CHACUN DE SES DÉSIRS EST UN ORDRE...













1970







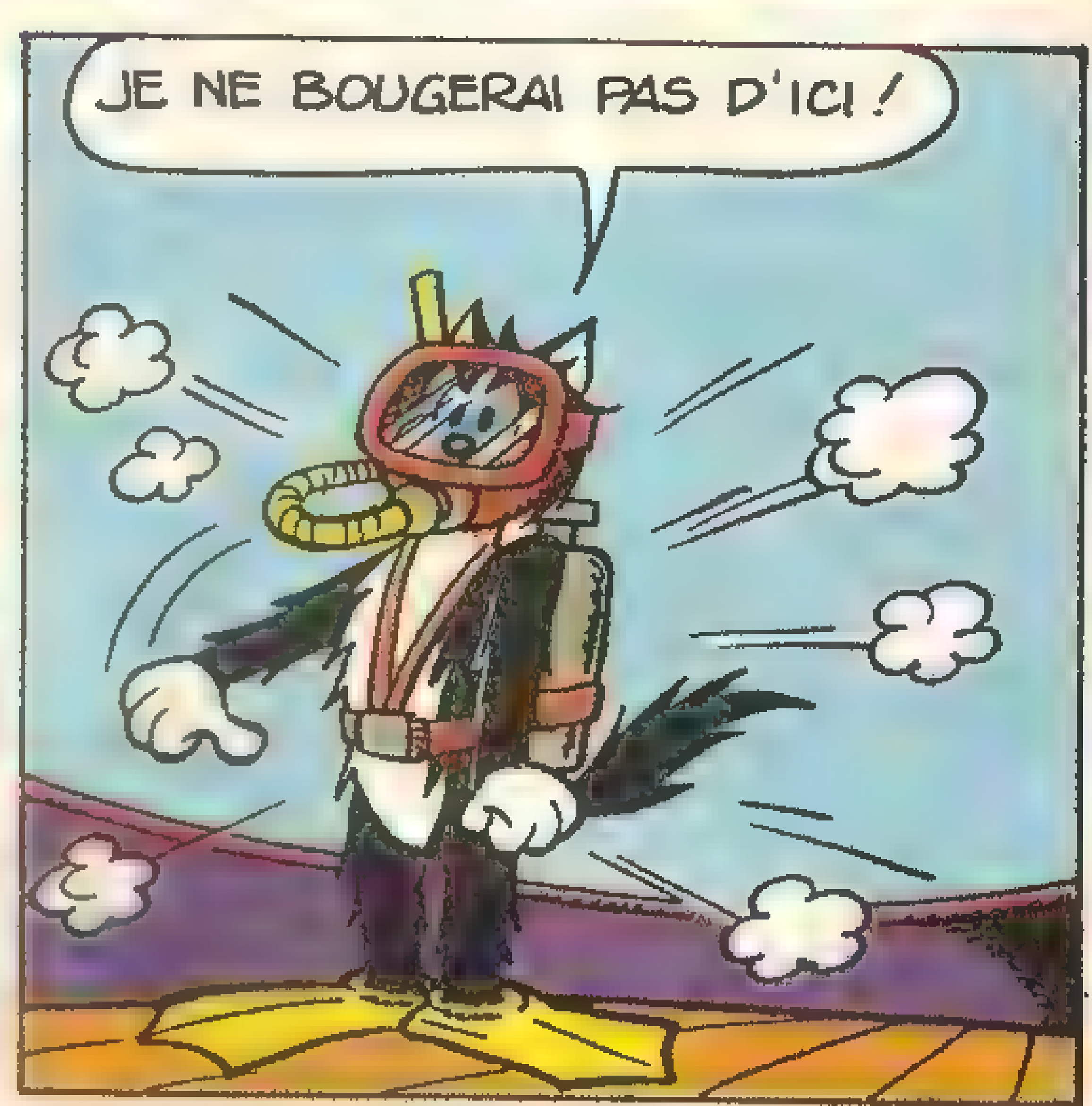

... COULÉ LORS D'UNE TEMPÊTE, IL EST À 500 MÈTRES DE FOND !

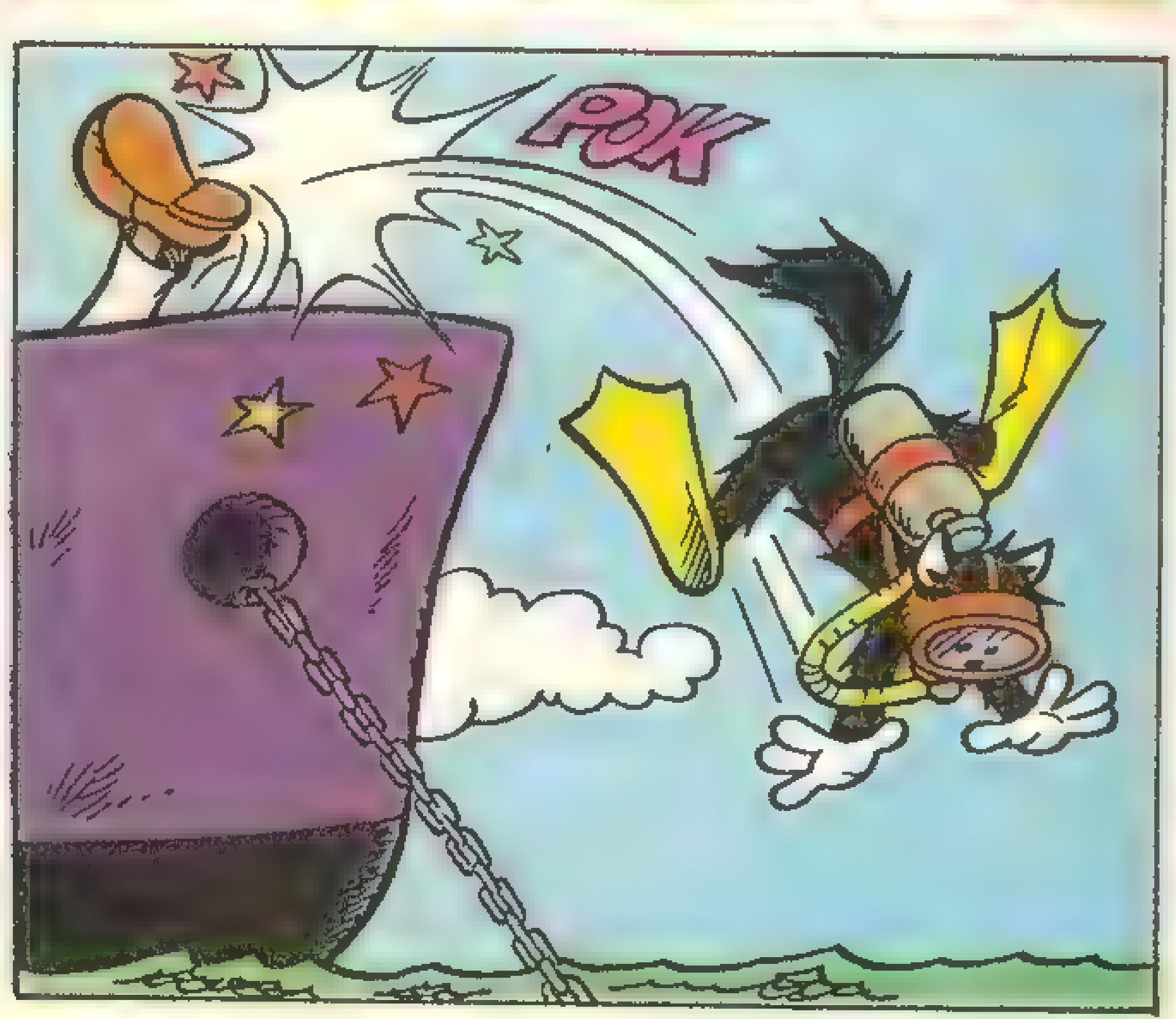

ET TU ES LE SEUL PLONGEUR AU MONDE À POUVOIR DESCENDRE À CETTE PROFONDEUR !
IL A SIGNÉ LE CONTRAT, IL SAIT CE QU'IL A À FAIRE !

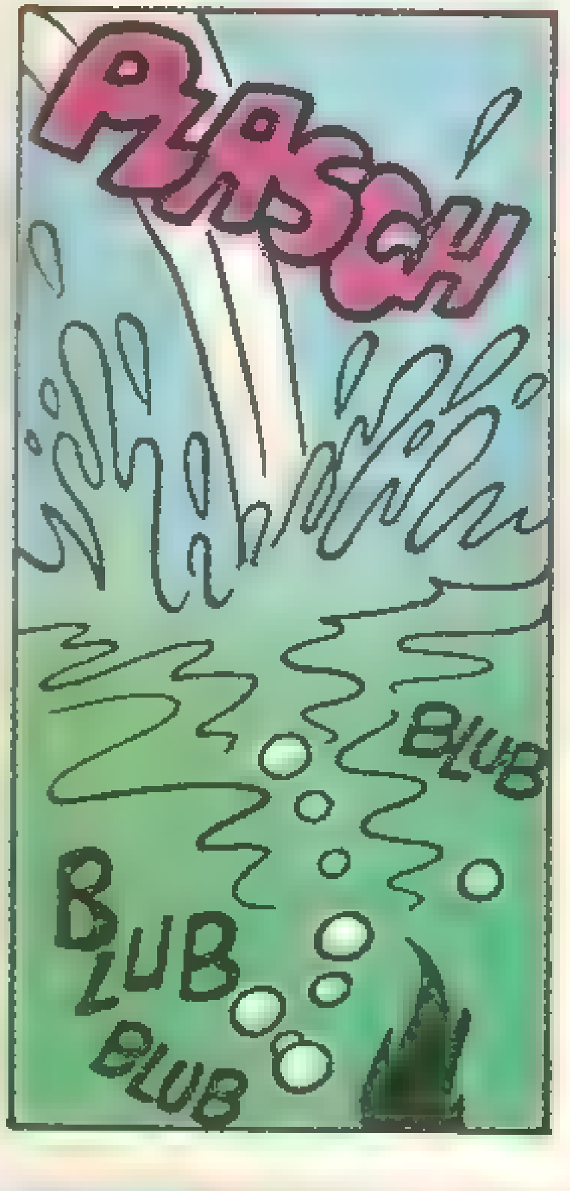

C'EST UNE ERREUR ! JE NE SUIS PAS PLONGEUR ! PAS QUESTION DE DESCENDRE À 500 MÈTRES !

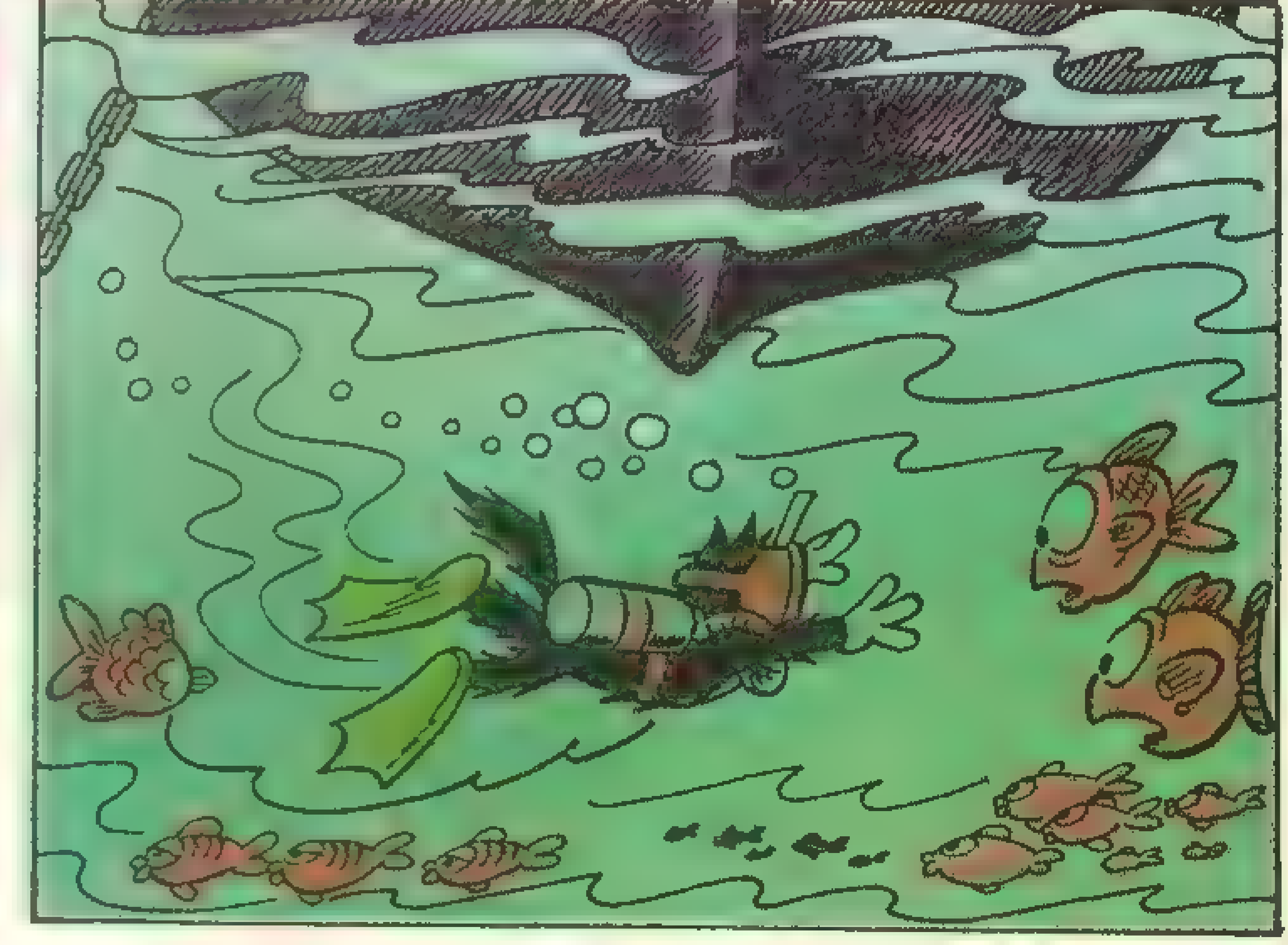

CE QU'ILS SONT ÉNERVANTS TOUS CES GARS À SE PRENDRE POUR DES VEDETTES !


AH ! OUILLE !
OH ! ÔTE TON PIED DE MA BOUCHE !
ESPÈCE DE TYRAN !
TLAN
TLUK
TAP
KLINK
KLIK
POF

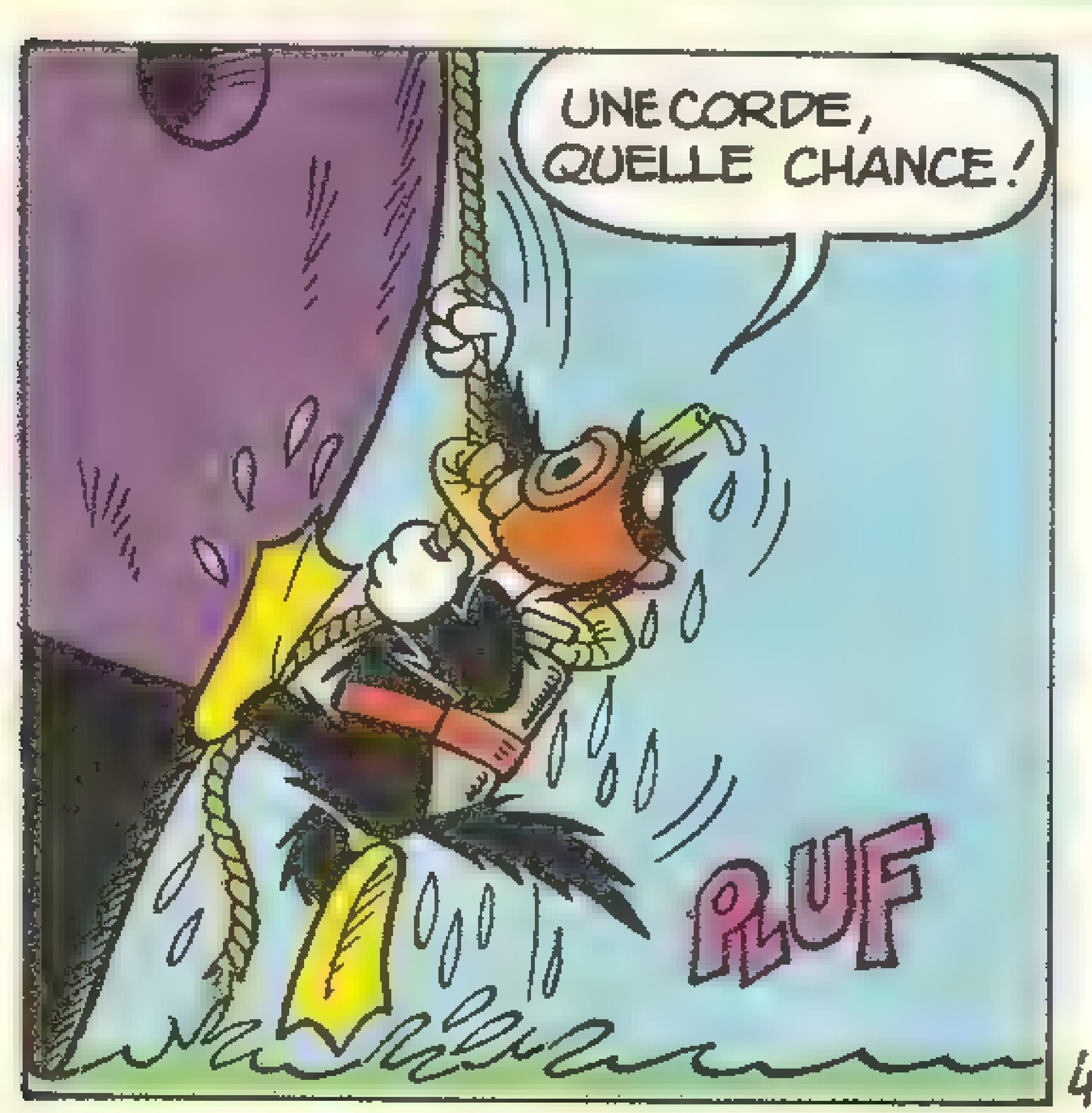

JE NE BOUGERAI PAS D'ICI !


POK

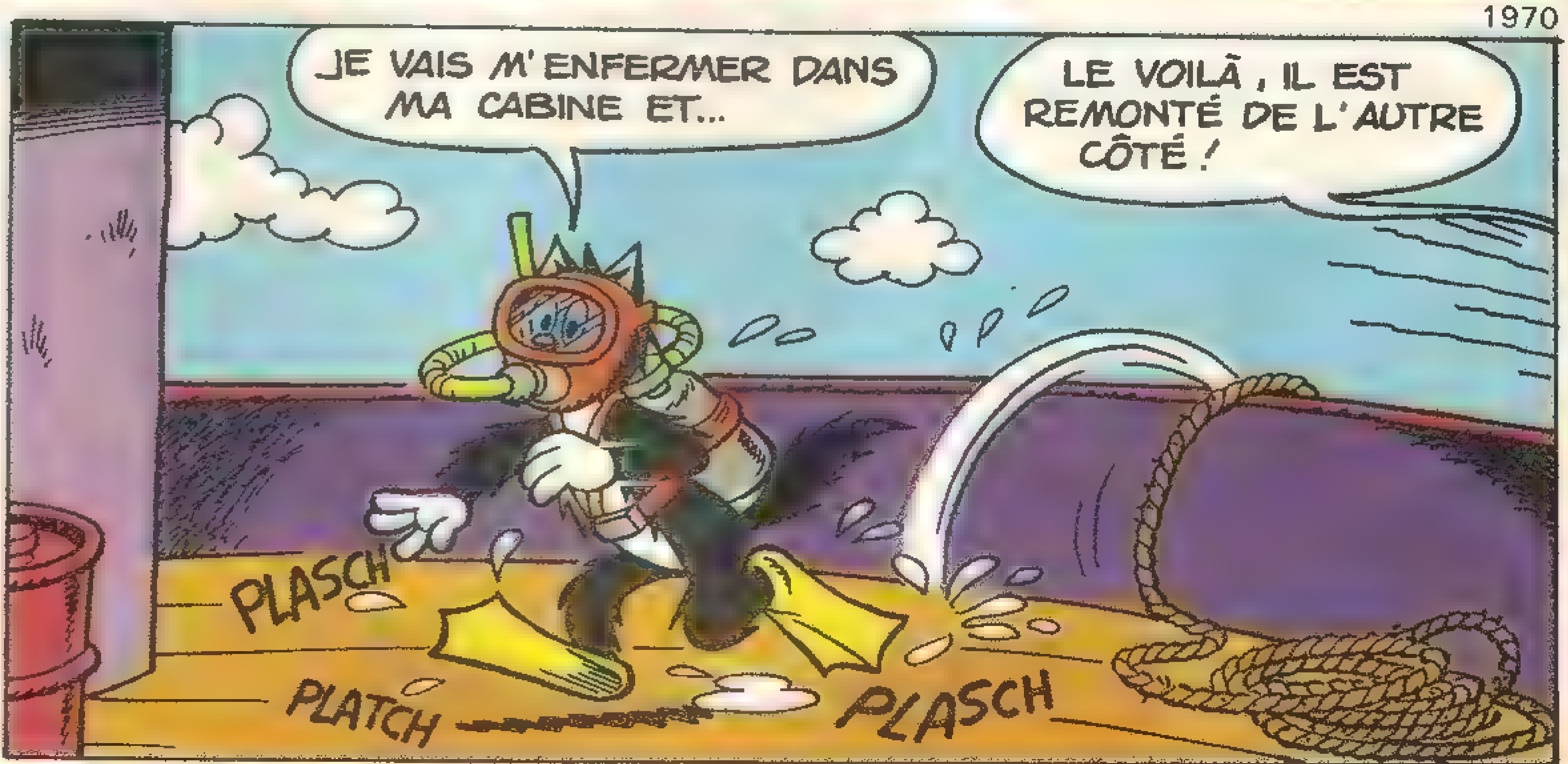

PLASCH
BLUB
BLUB
BLUB



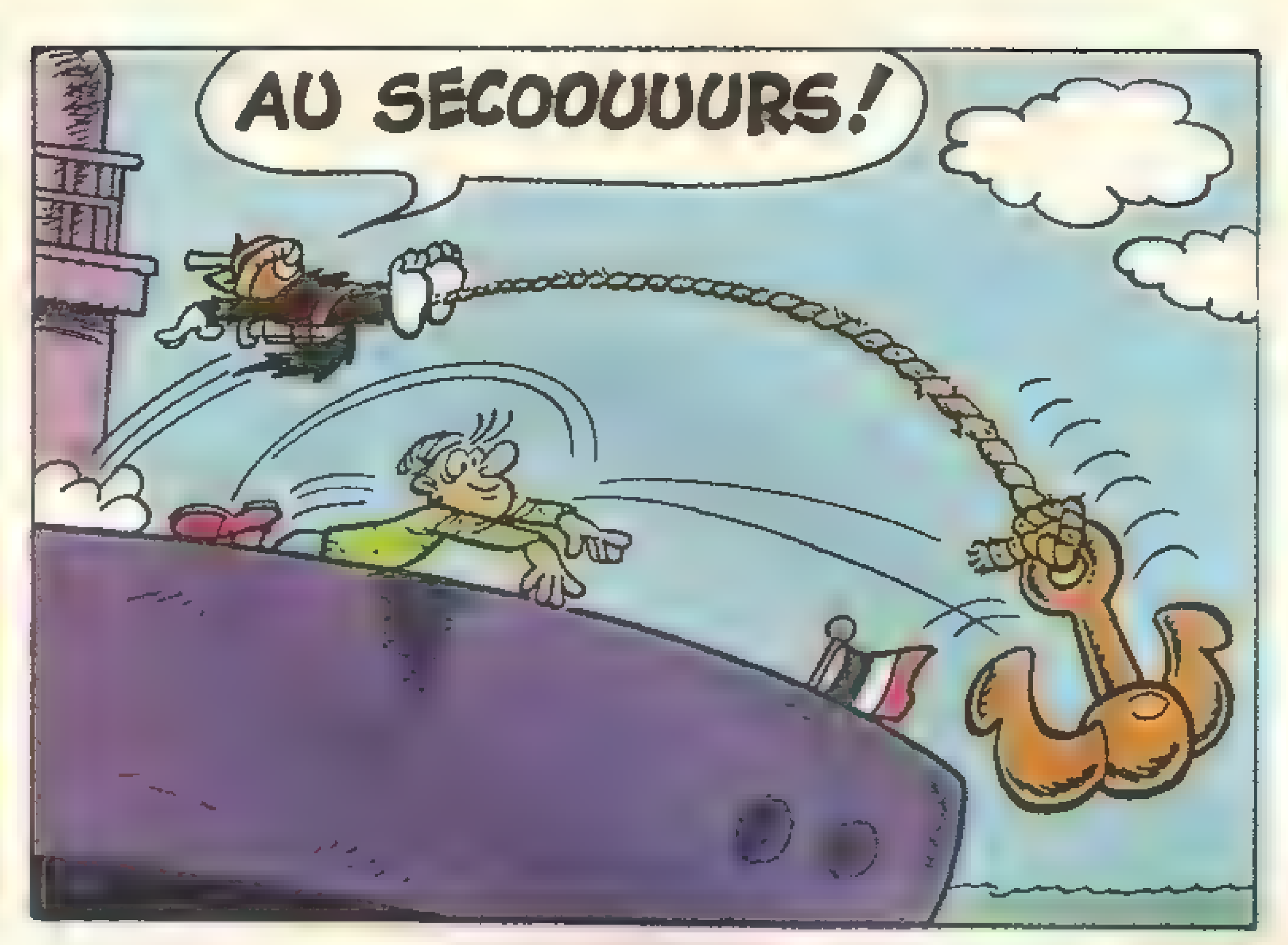
1970


UNE CORDE, QUELLE CHANCE !
PLUF

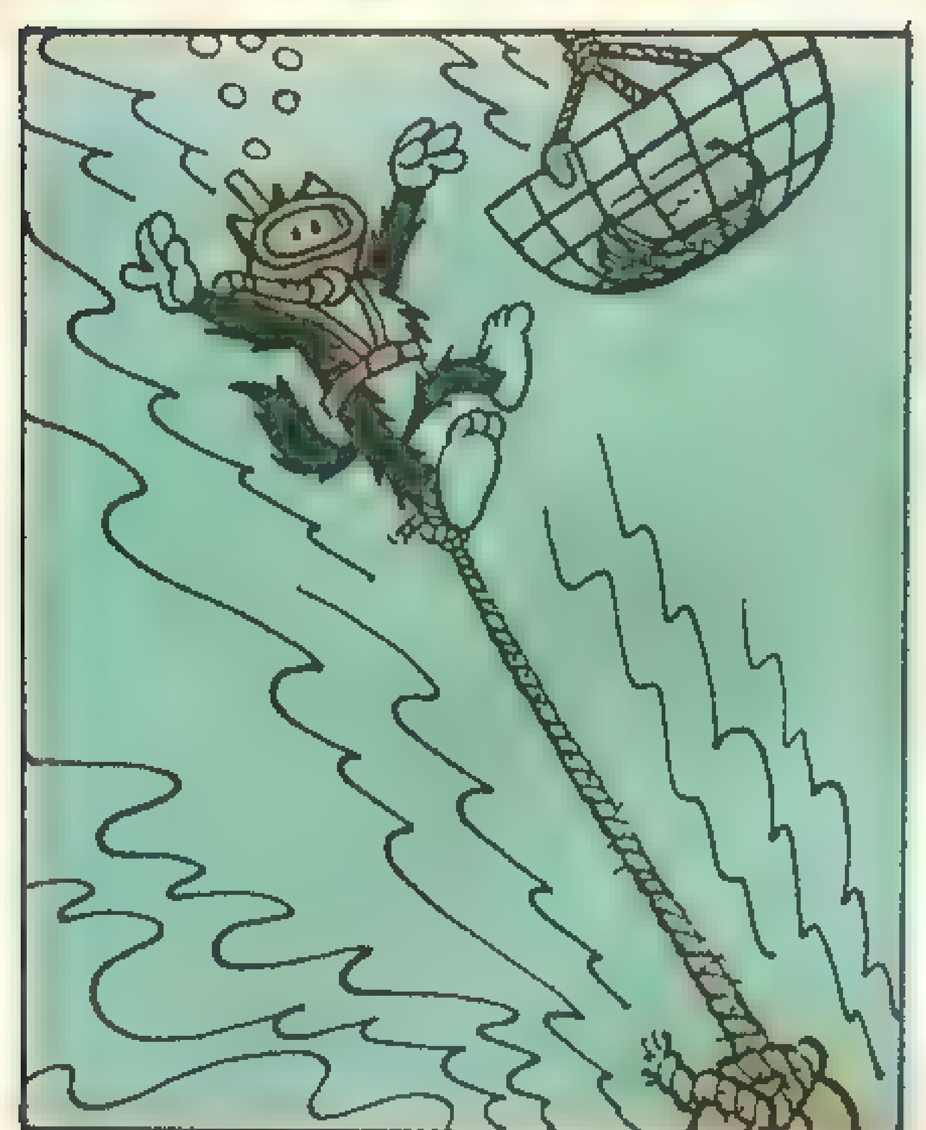
4


JE VAIS M'ENFERMER DANS MA CABINE ET...
LE VOILÀ, IL EST REMONTÉ DE L'AUTRE CÔTÉ !
PLASCH
PLATCH
PLASCH

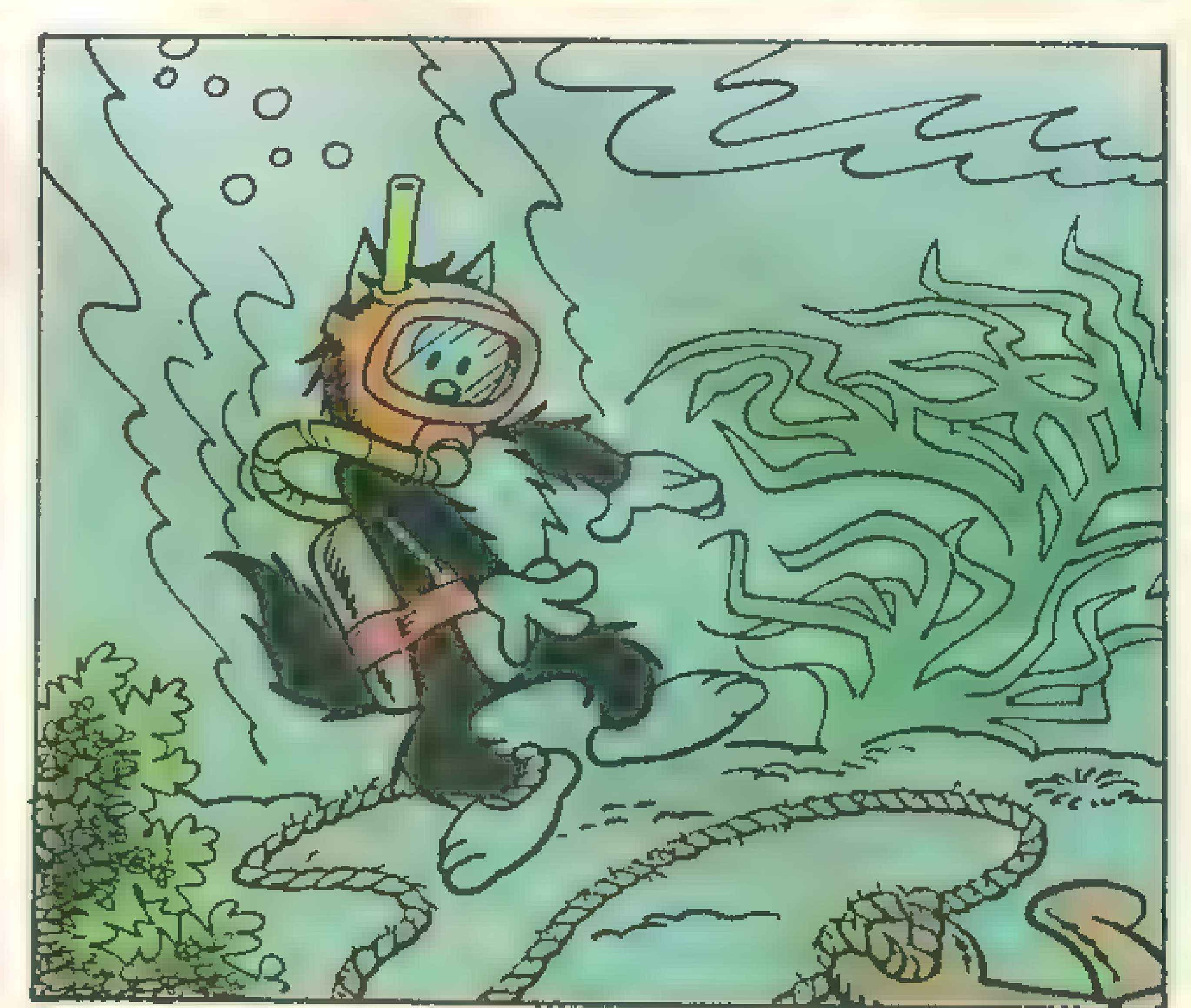

REJETONS-LE À LA MER !

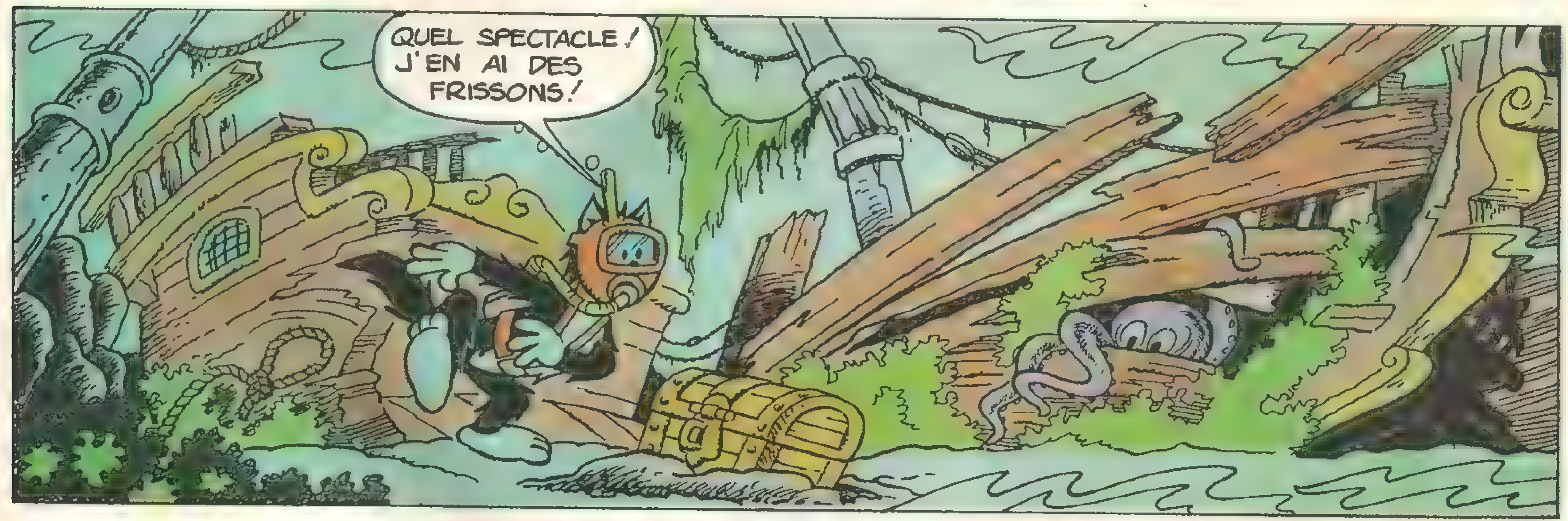

AU SECOOUUURS !


DESCENDONS LE PANIER POUR RÉCUPÉRER L'OR !
PLOF

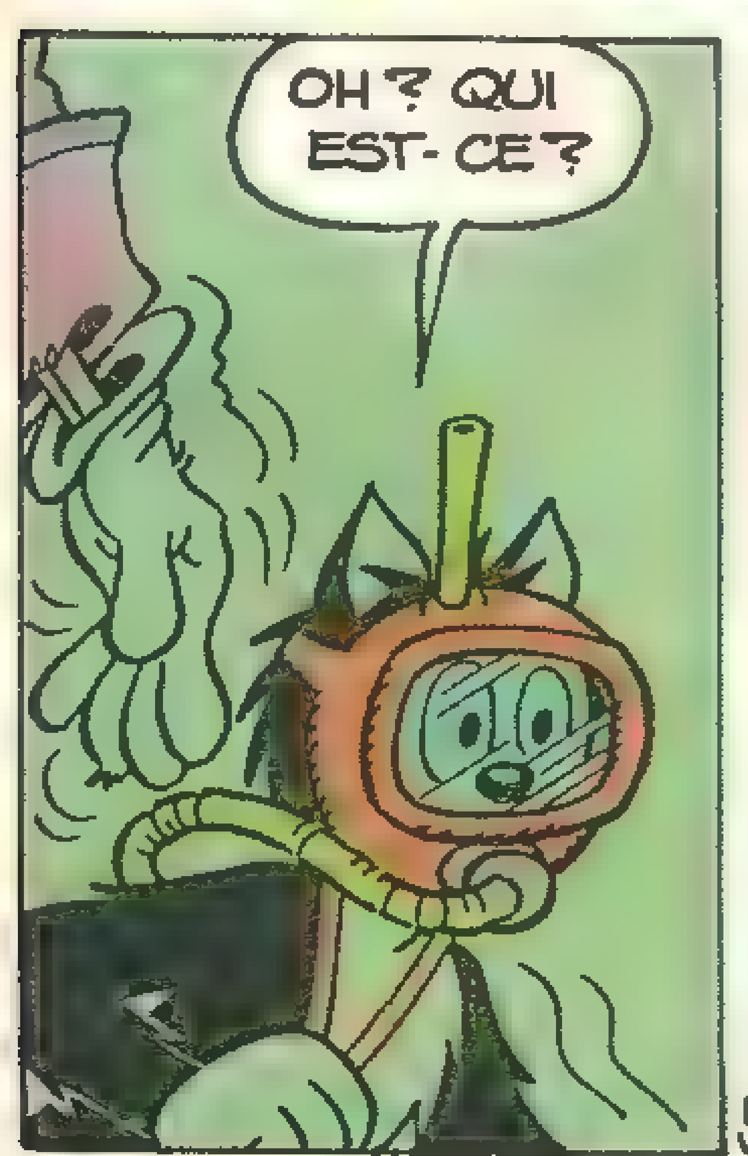



TIENS ?! REGARDEZ, QU'EST-CE QUE C'EST ?

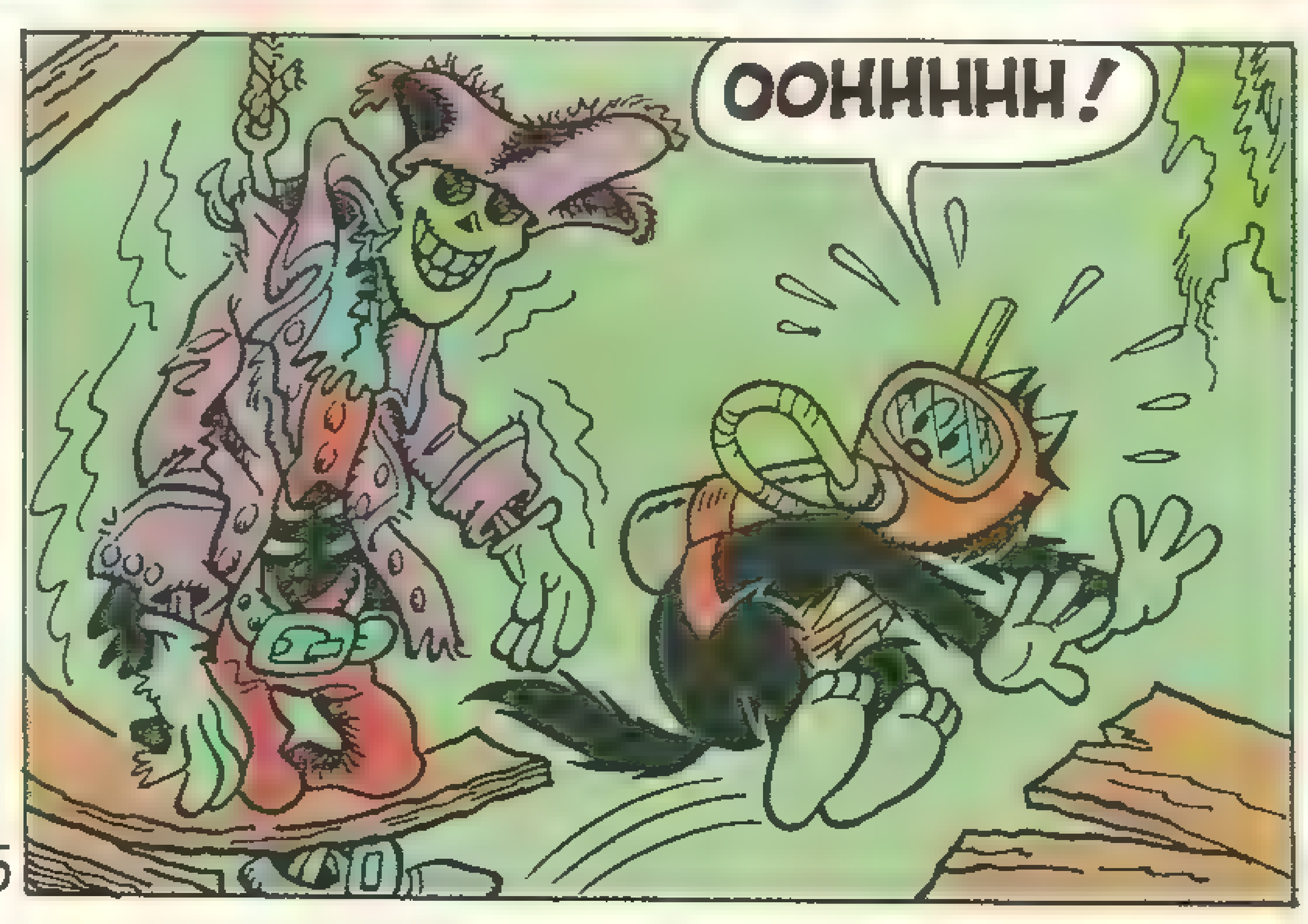


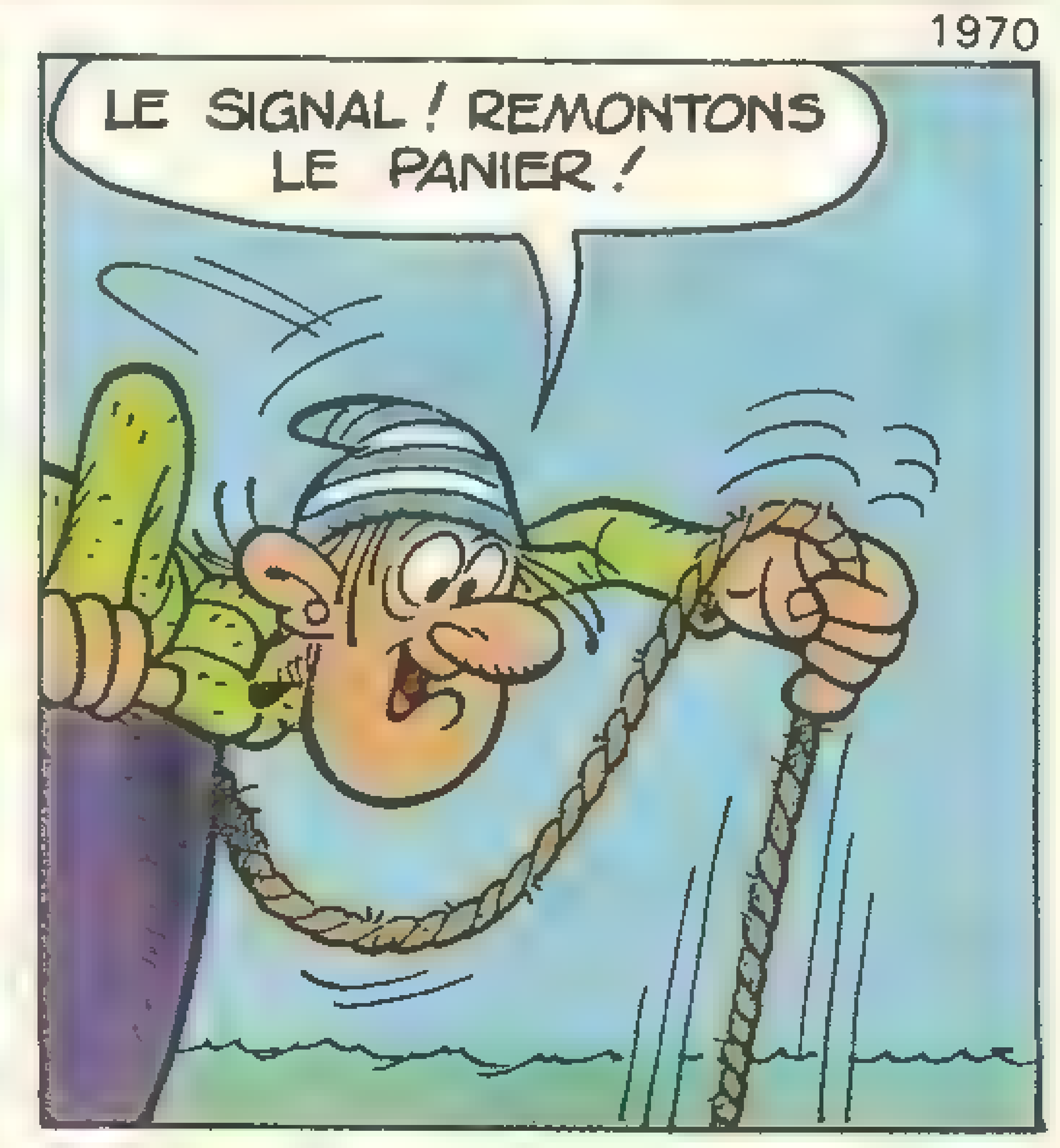

QUEL SPECTACLE ! J'EN AI DES FRISSONS !

1970


OH ? QUI EST-CE ?

5


OOHHHHH !

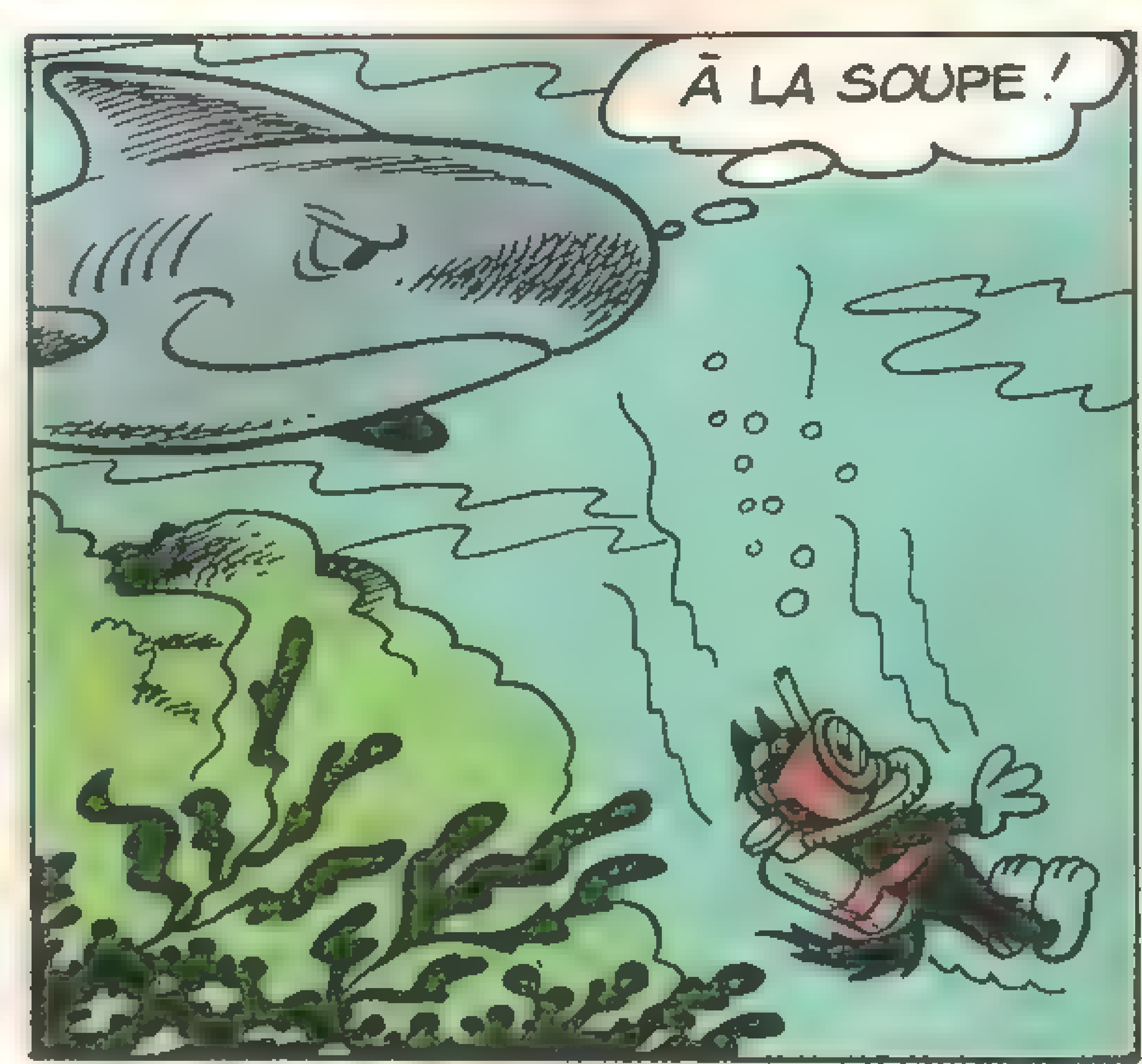

LE SIGNAL ! REMONTONS LE PANIER !

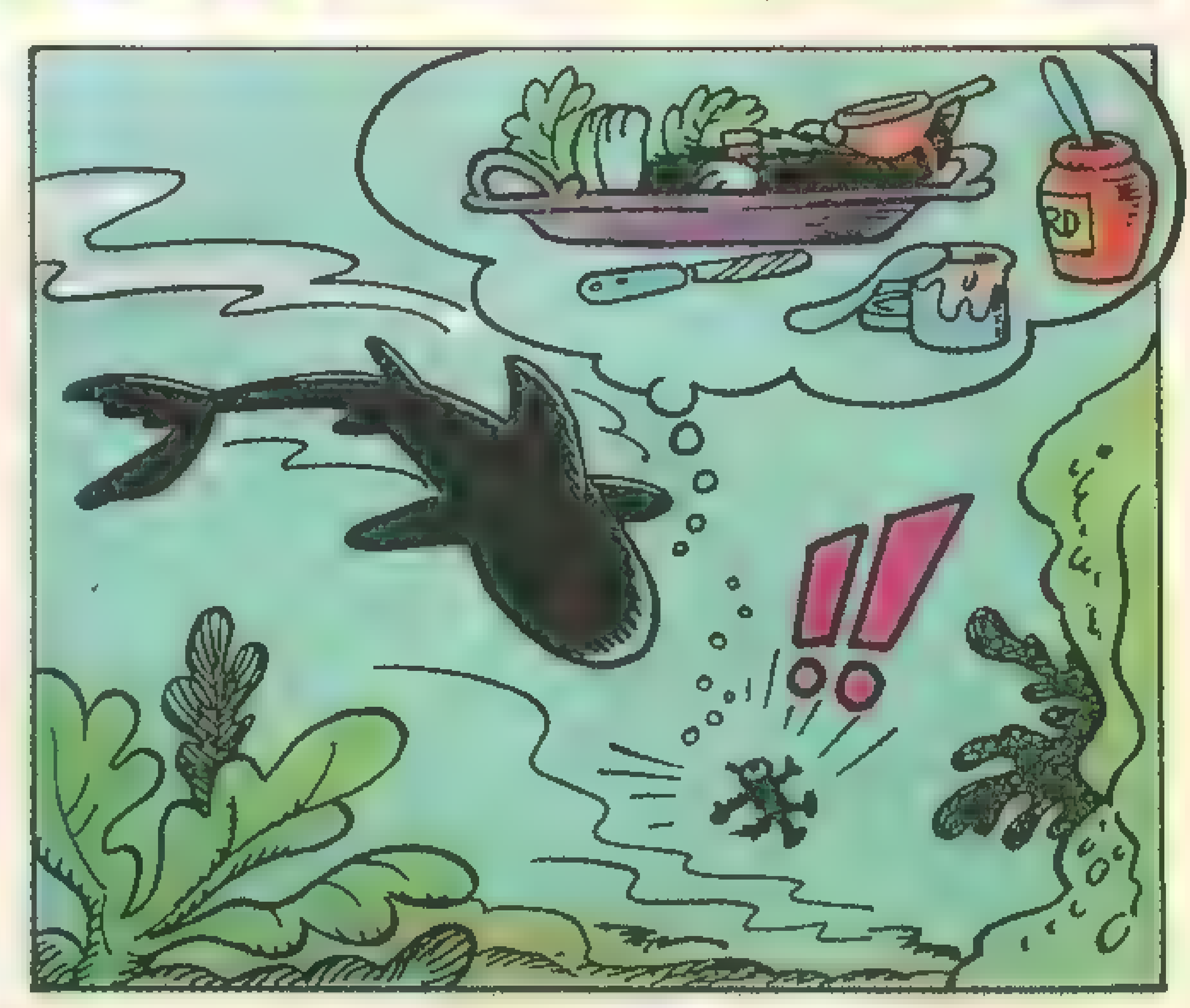

POSEZ-LE SUR LE PONT !


IL DOIT ÊTRE PLEIN DE LINGOTS !

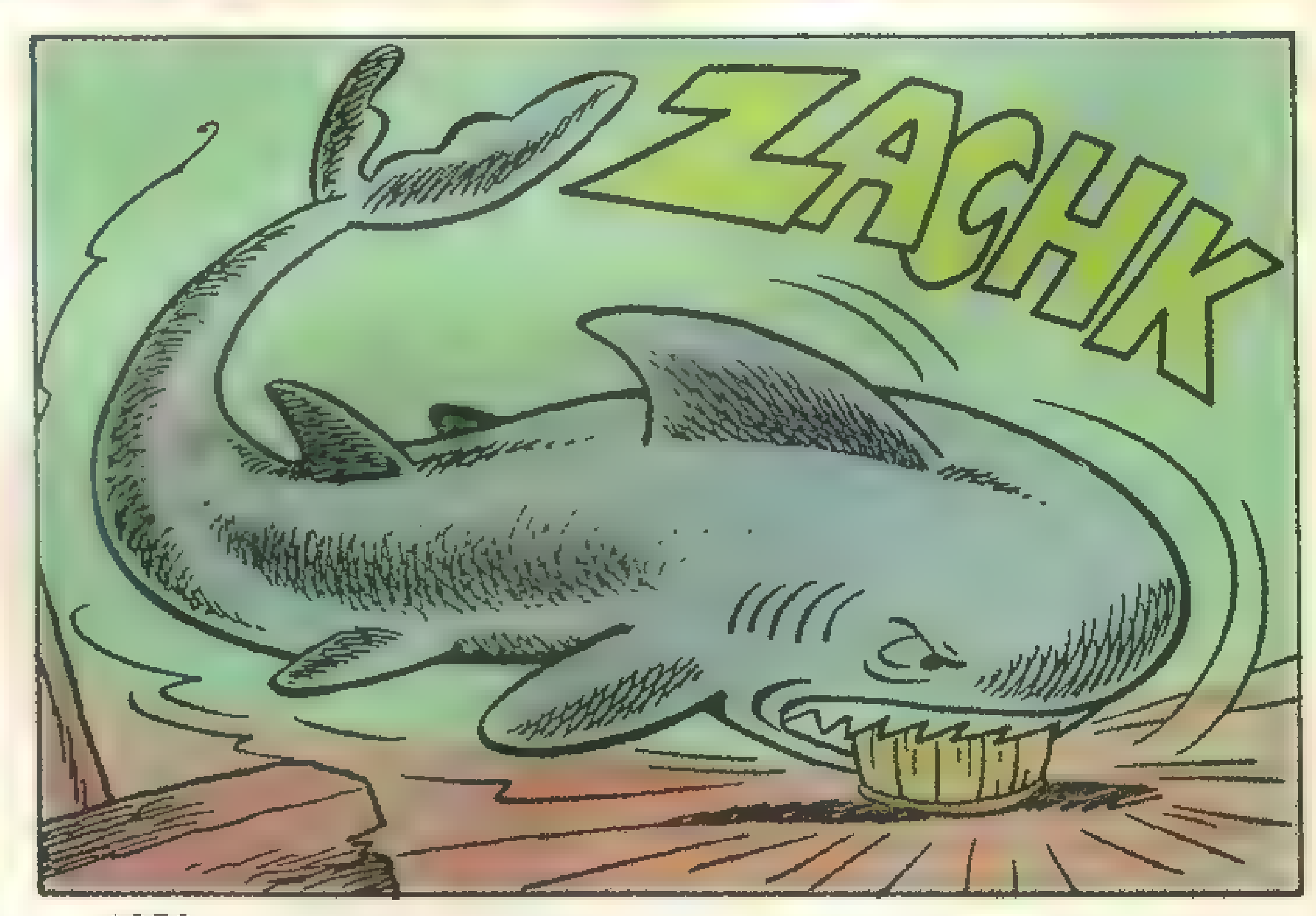

J'Y RETOURNERAI PAS UNE SECONDE FOIS !


DRÔLES DE TYPES ! ILS NE TE LAISSENT MÊME PAS LE TEMPS DE PARLER !

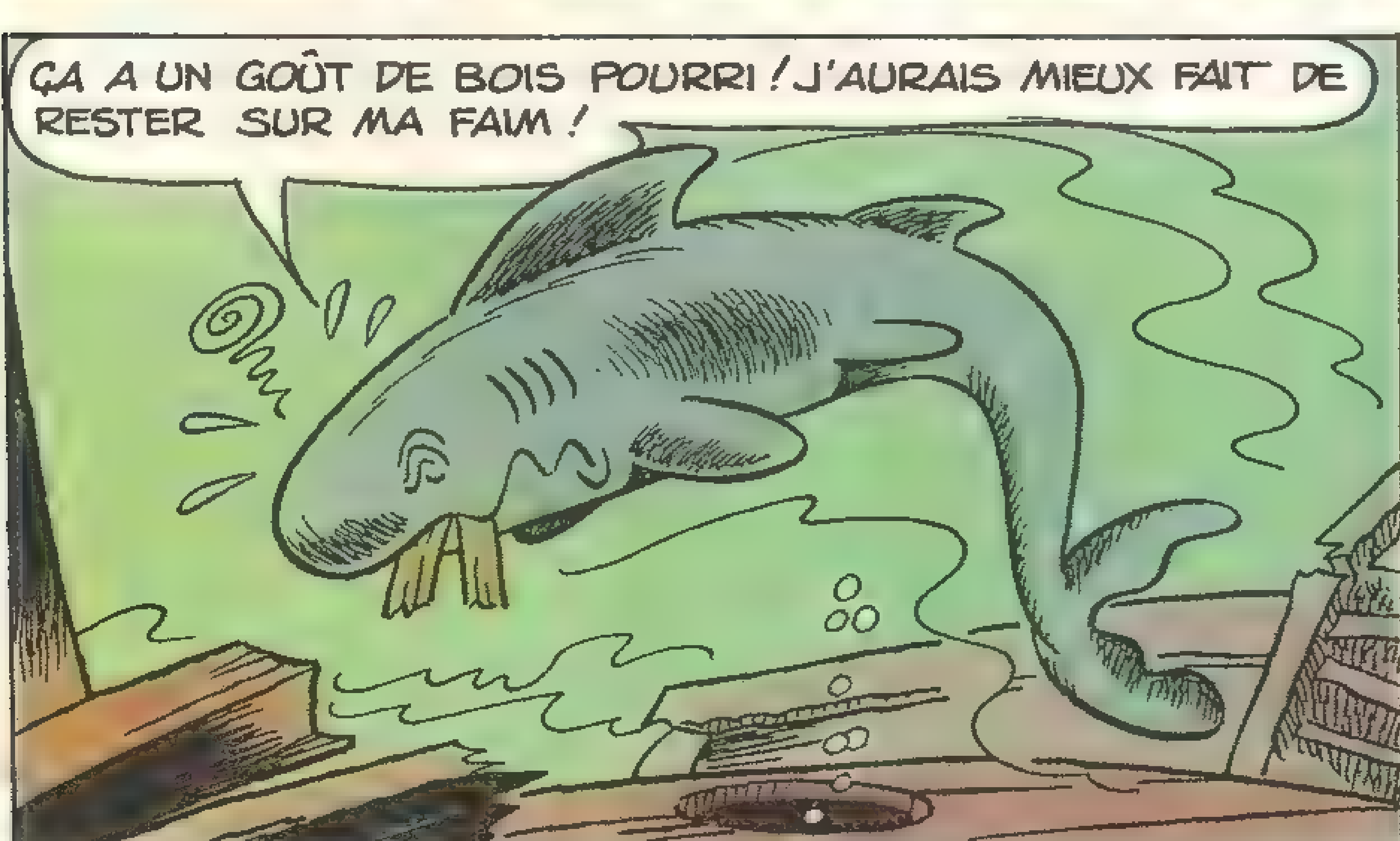

À LA SOUPE !


!!


SAUVÉ !

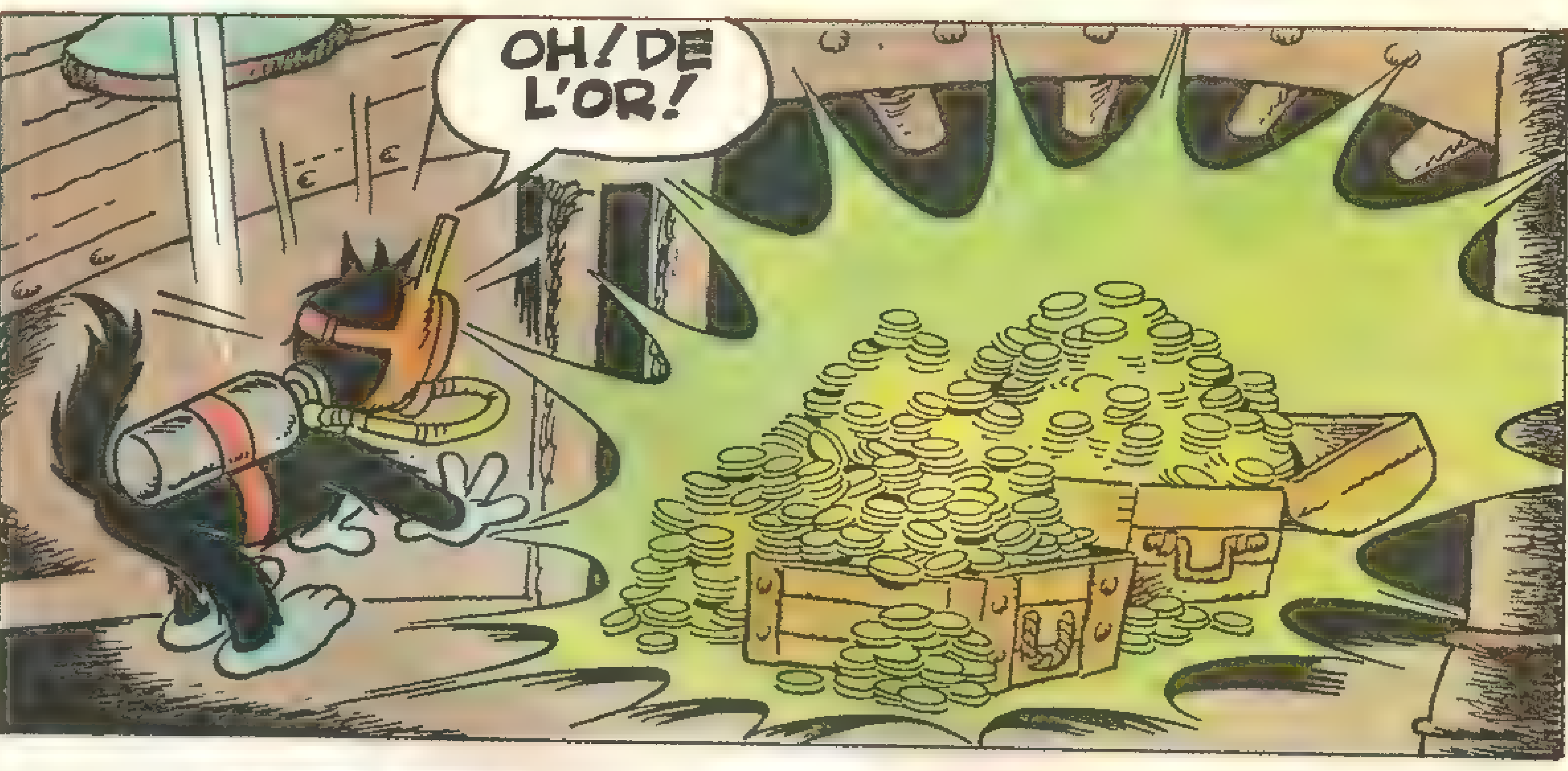

ZACHK

1970


ÇA A UN GOÛT DE BOIS POURRI ! J'AURAIS MIEUX FAIT DE RESTER SUR MA FAIM !

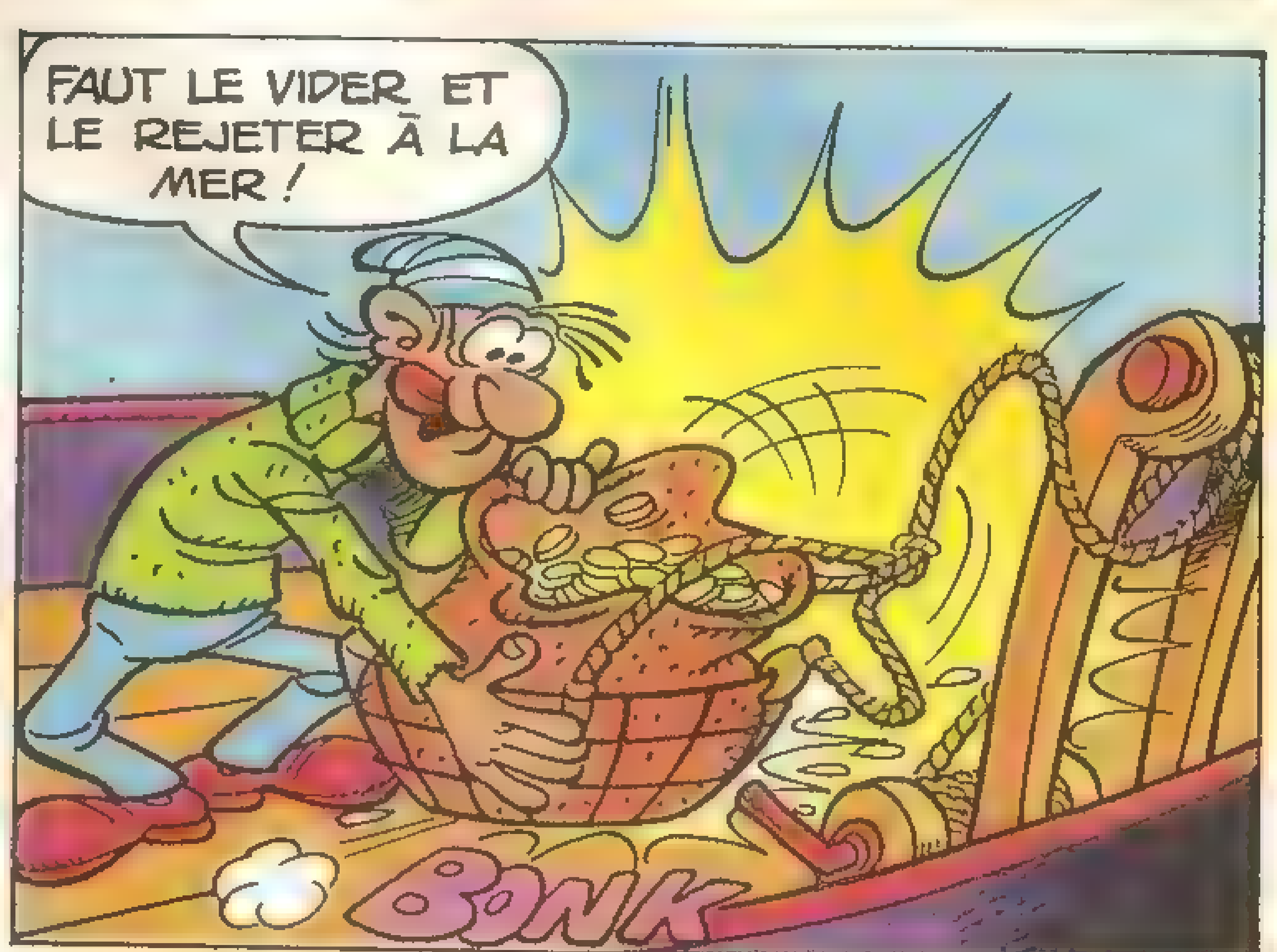

IL SERAIT CAPABLE DE REVENIR...


FAUT QUE JE TROUVE UNE CACHETTE !


OH ! DE L'OR !




JE COMPRENDS ! JE DOIS LE REMPLIR !


FAUT LE VIDER ET LE REJETER À LA MER !
BONK


PLUS TARD...
IL N'Y A PLUS RIEN LÀ-DESSOUS !


L'EXPÉDITION EST TERMINÉE !
NOUS AURONS TOUS UNE PRIME... MAIS LA PLUS IMPORTANTE, C'EST LUI QUI L'AURA !

1970


LE VOYAGE DE RETOUR EST SANS HISTOIRE... LES RÊVES VONT BON TRAIN...
7

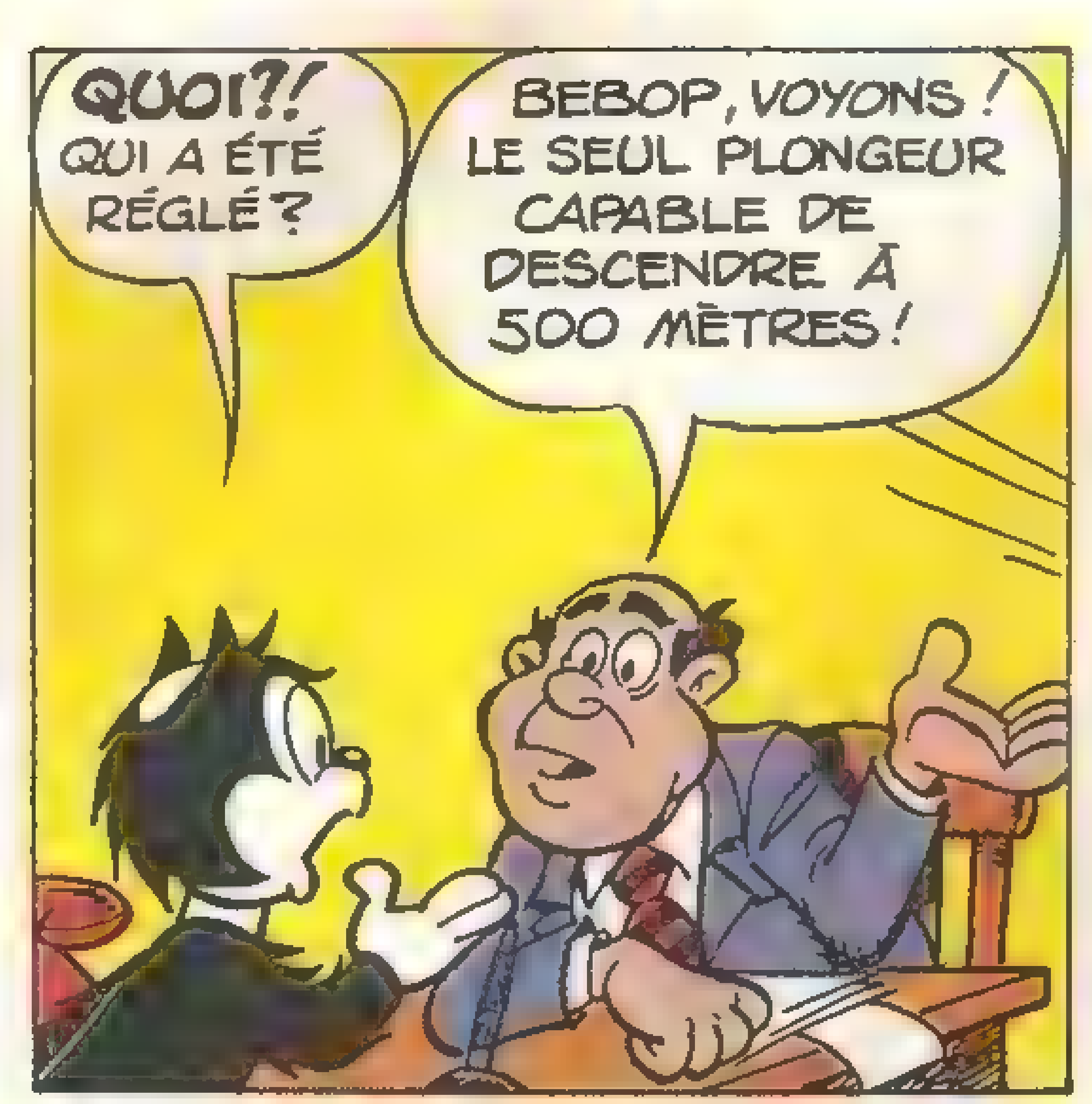


LE LENDE-MAIN...



1970





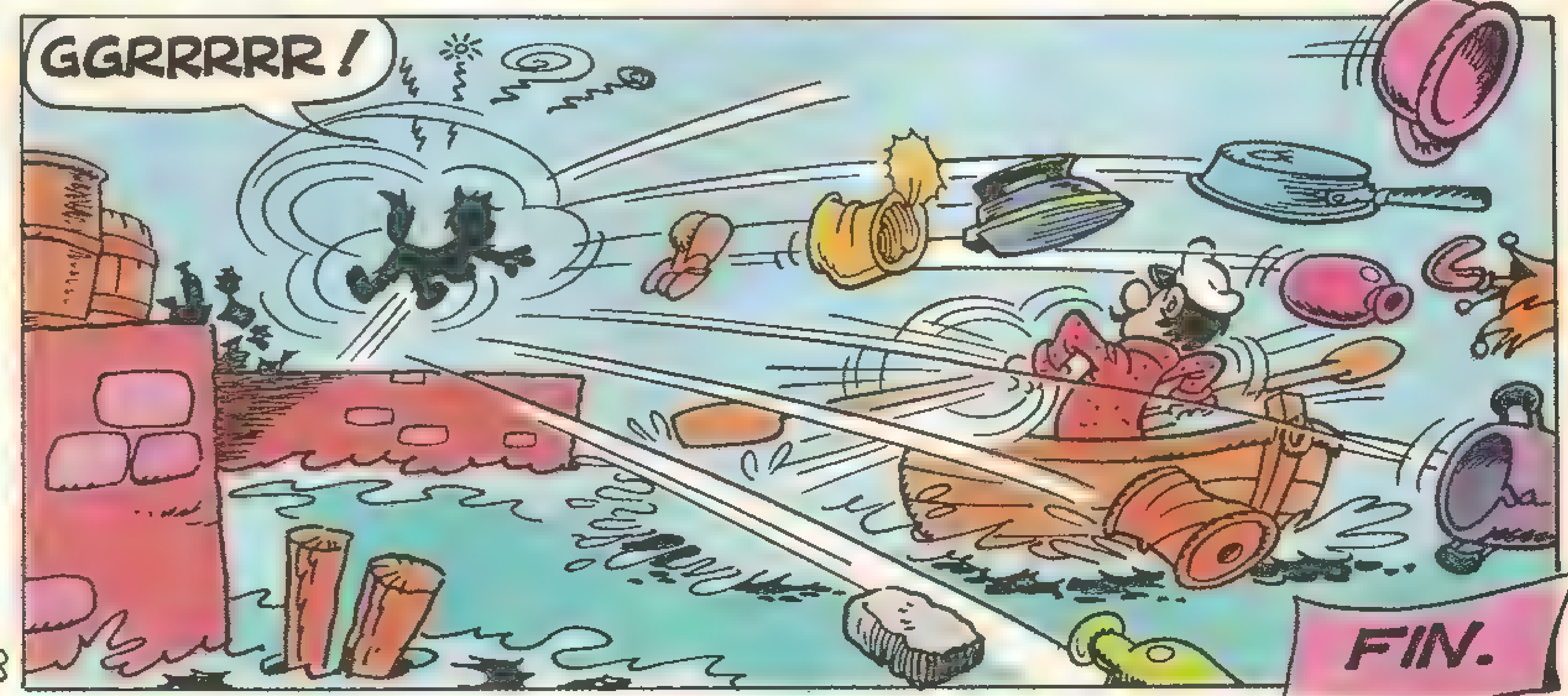


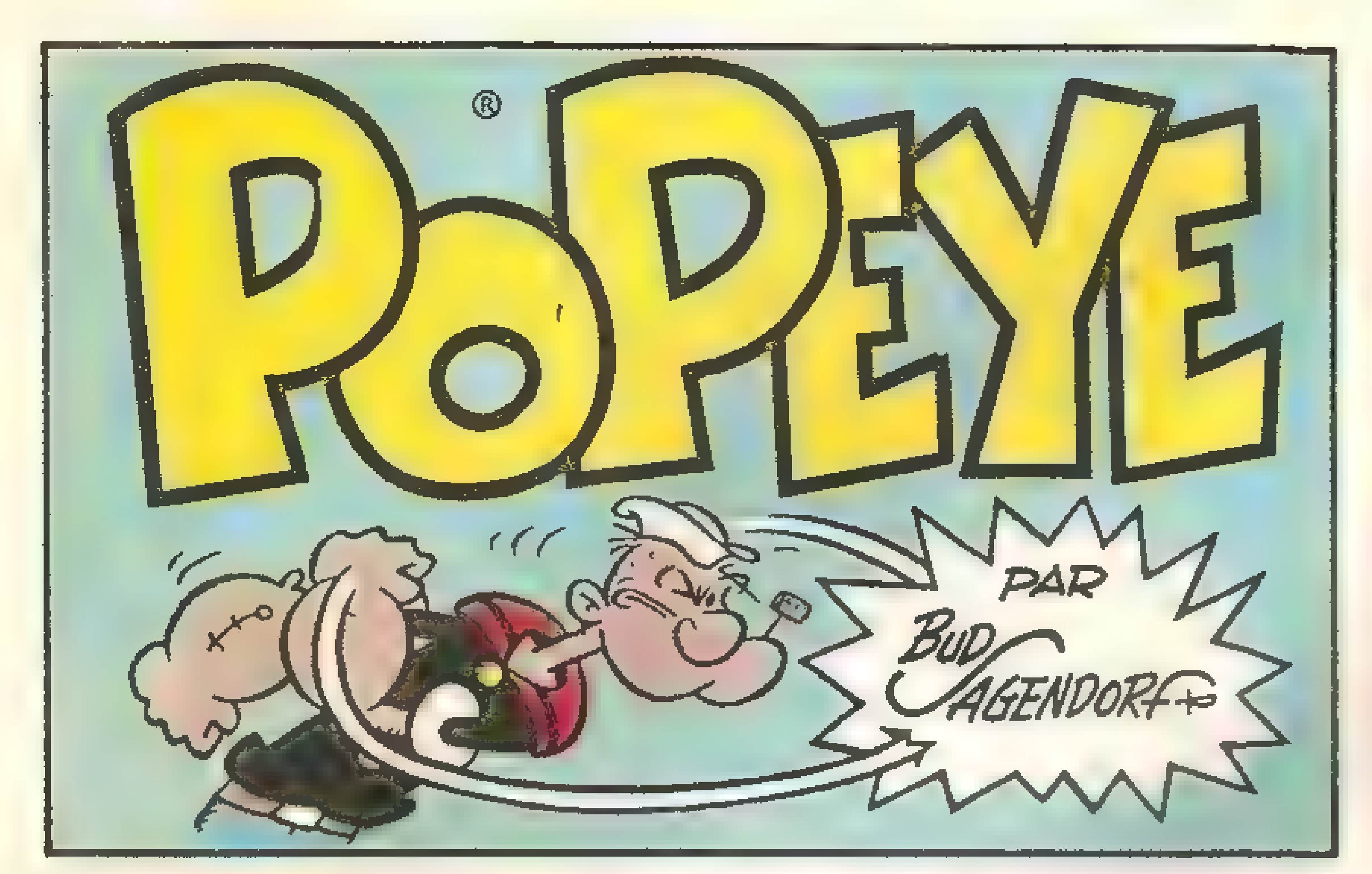


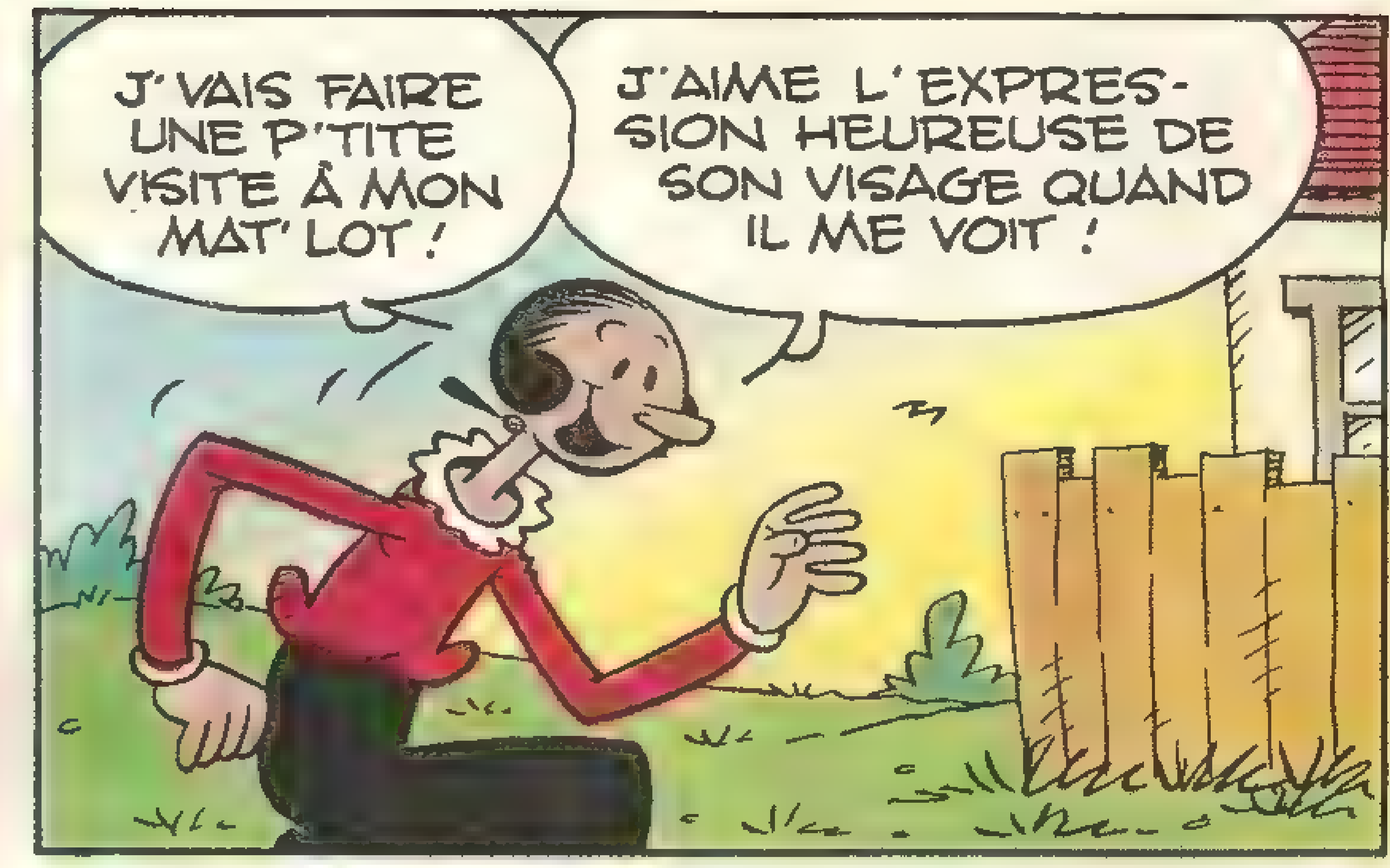




8



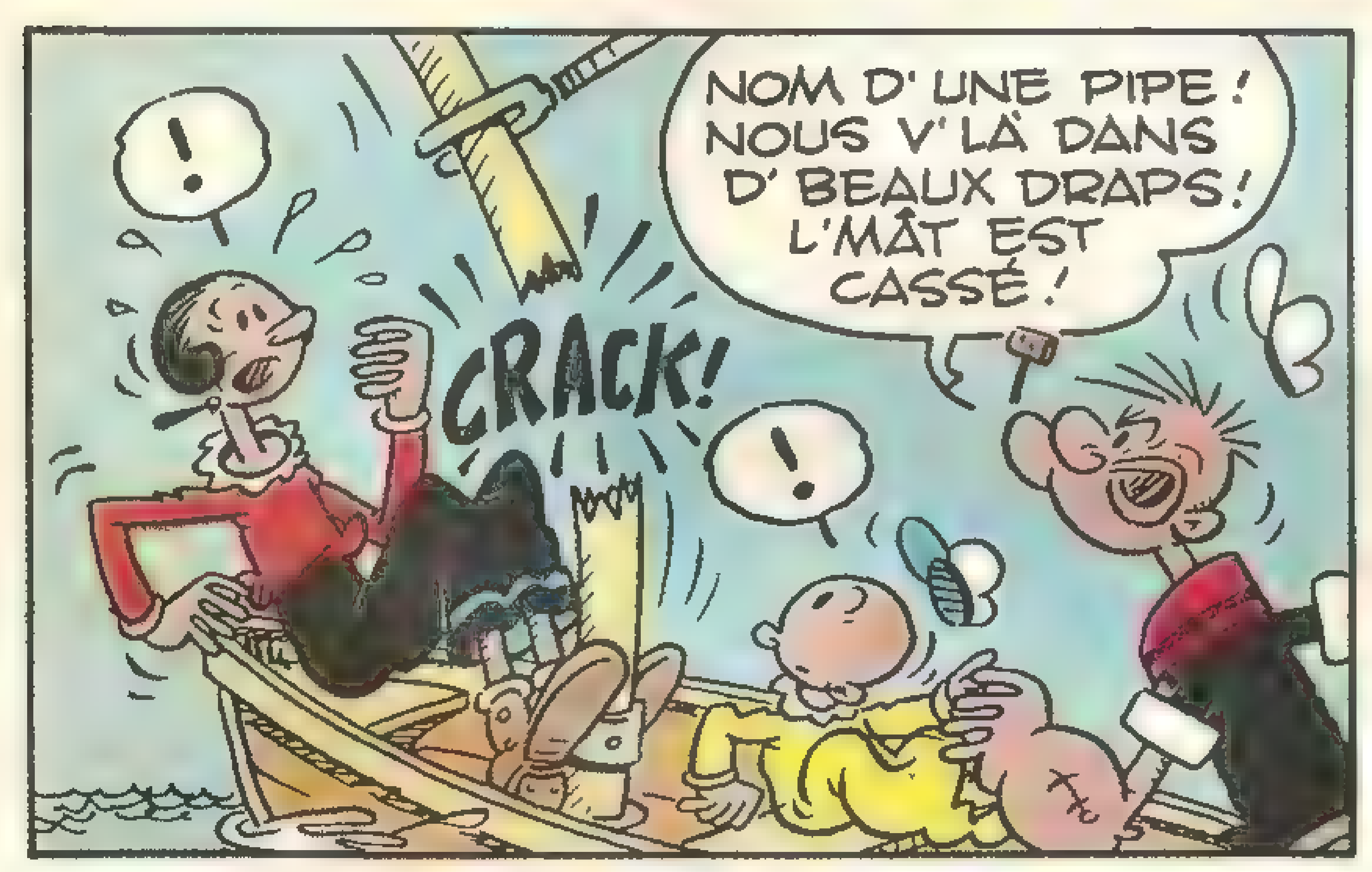


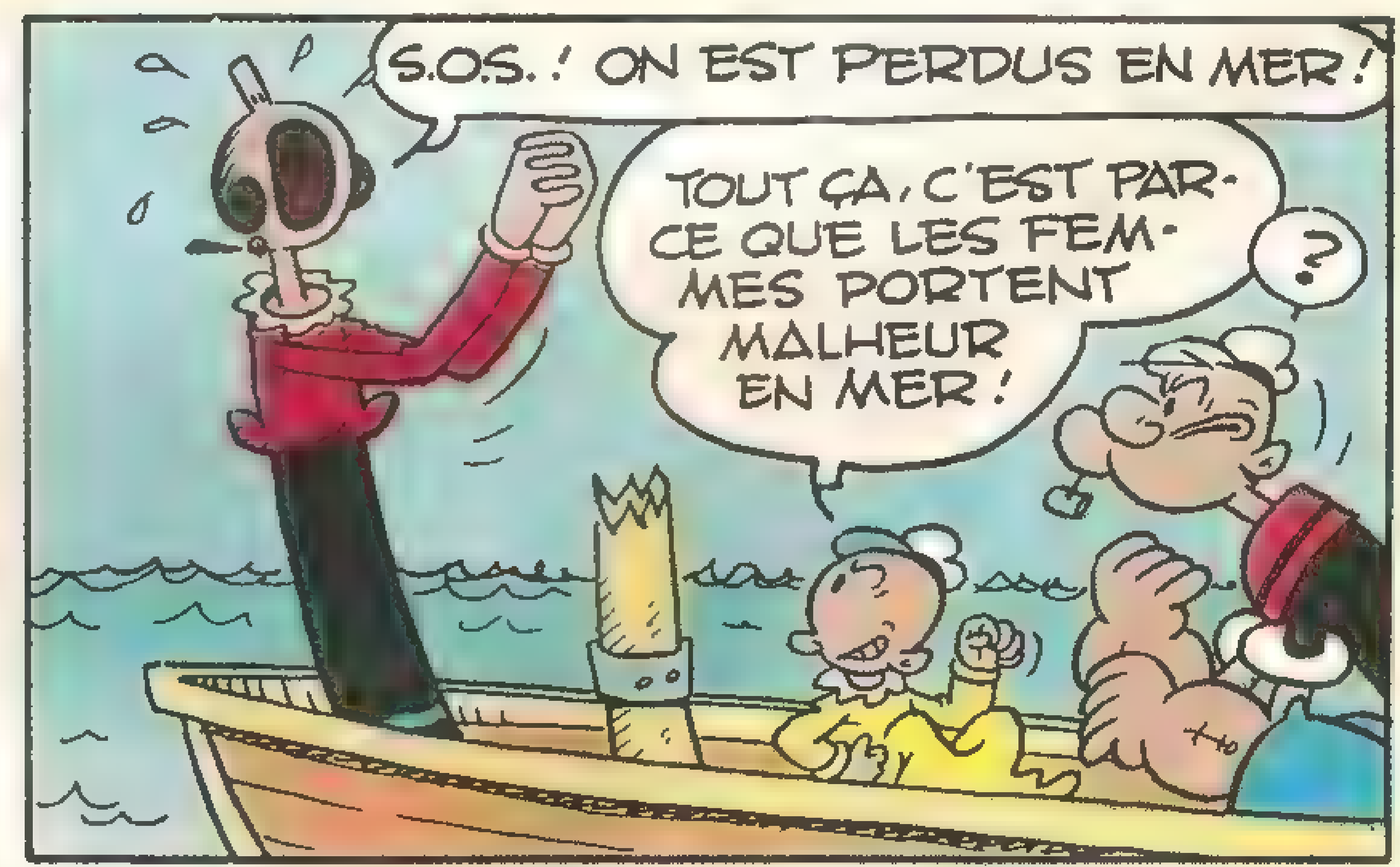












DISTRIBUÉ PAR OPÉRA MUND







Chaque jeu porte un certain nombre de * selon sa difficulté :
* faciles. ** astucieux. *** champions.

Conception: Roger Dal

1. PIT ET RIK ET LA FONTAINE **

Pit et Rik miment, dans ce jeu, cinq fables de La Fontaine. Lesquelles?

A

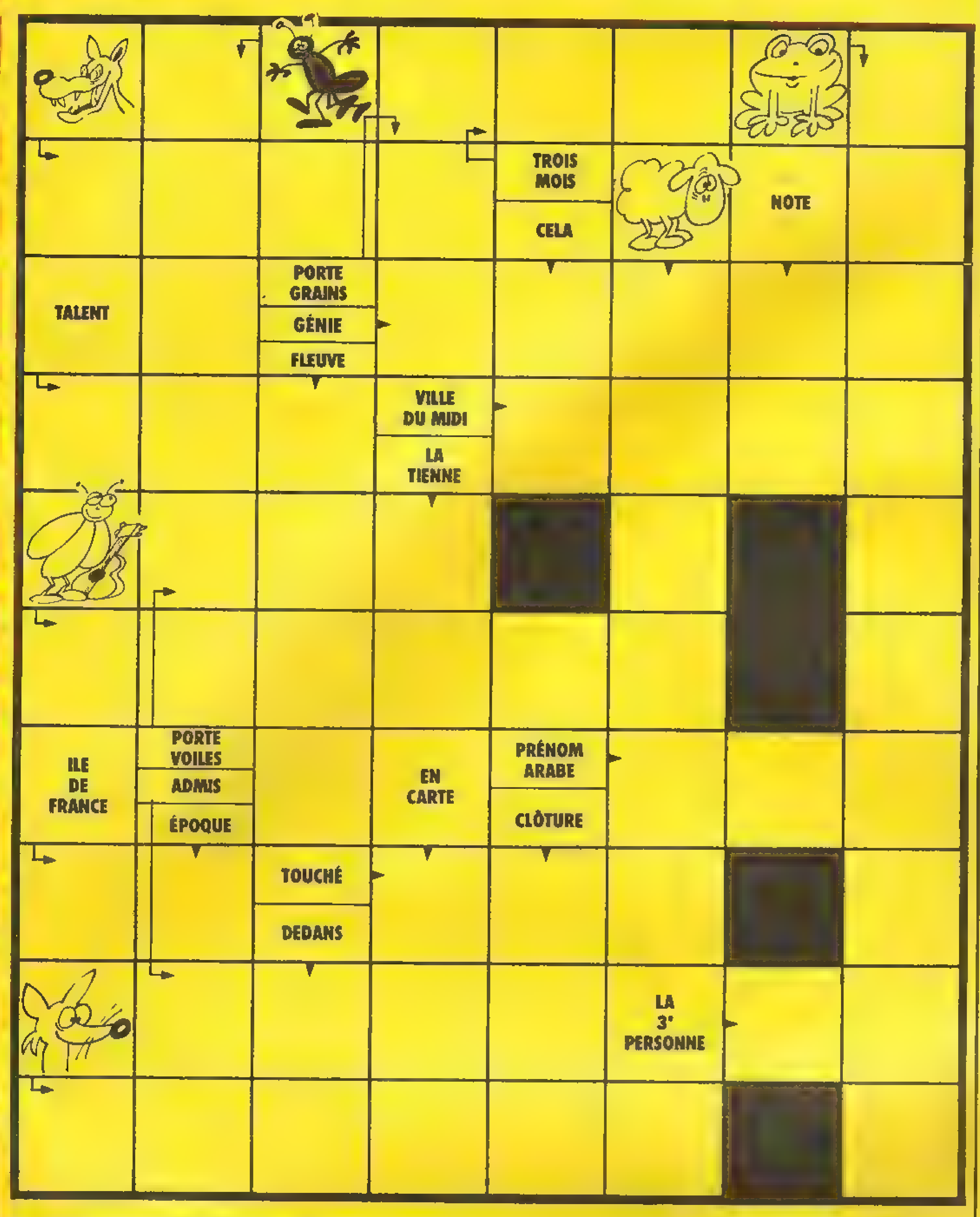
B

D

C

E

2. FLÉCHOPIF **



3. JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Michel Franck, 78170 La Celle-Saint-Cloud, qui gagne, avec l'histoire que voici.

Une dame, avec quelques uns de ses enfants, entre dans un magasin. La dame demande à une vendeuse : « Pardon, Mademoiselle, le rayon des enfants? »
Alors, une des fillettes s'écrie : « Ah! non, Maman, nous sommes déjà huit à la maison, tu ne trouves pas que c'est assez?! »

Michel va recevoir ce magnifique flipper électronique WILDFIRE, offert par MECCANO.



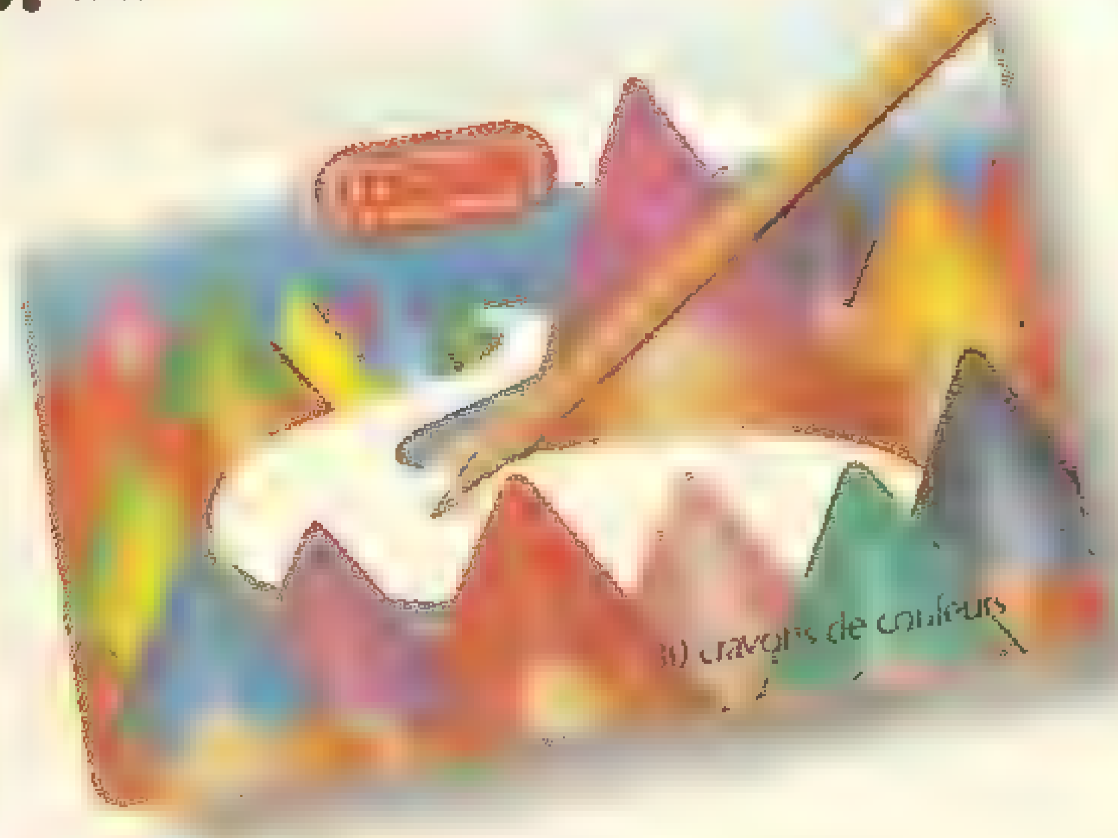
4. DE QUOI JOUENT-ILS ? *

Pit et Rik miment des musiciens. Mais de quoi jouent-ils?...





5. **





Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

Code des couleurs :
1 : jaune – 2 : blanc – 3 : rose – 4 : rouge – 5 : bleu – 6 : gris – 7 : noir.



6. JEU À POINTS *
POUR QUI SE PREND-T-IL ?

Tu le sauras, en réunissant les points chiffrés par un trait.



7. JEU D'OMBRES *

A quel personnage appartient cette ombre : 1, 2 ou 3?



8. ***



SMARTIES commence et finit par la lettre S. Il en est de même pour les noms de nombreuses villes de France. Dans les pastilles en couleurs, place des lettres de manière à obtenir trois noms de villes commençant et finissant par S. Pour t'aider, j'ai toujours donné la même couleur à la même lettre.

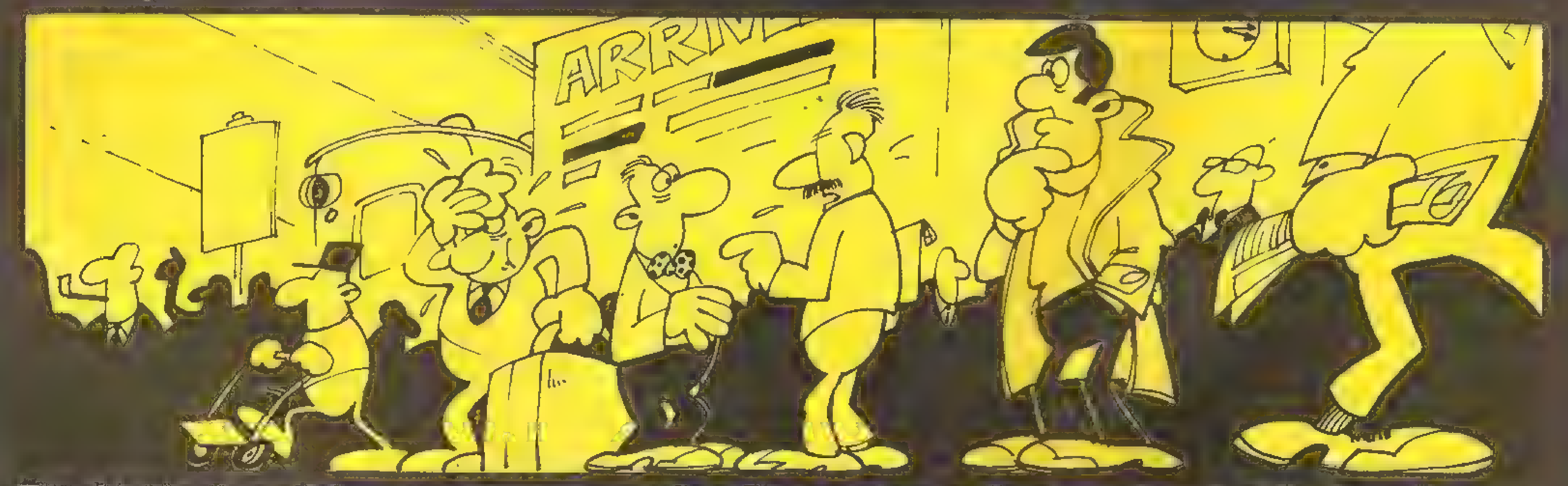




9. ***



Depuis quelque temps, Tim soupçonne Fredo *l'Artiste*, voleur à la tire, « professionnel », d'être l'auteur de nombreux vols de valises dans la gare de Lyon. Malheureusement, Tim ne connaît pas Fredo, car il ne l'a jamais vu.



Tim décide donc d'observer attentivement les allées et venues des gens dans la salle des « Pas-perdus », et de guetter leurs moindres faits et gestes, en regardant surtout les valises, bien entendu!



Tout à coup, Tim comprend comment Fredo s'y prend pour voler une valise, et du même coup, il sait à quoi ressemble Fredo *l'Artiste*. **Et toi, le sais-tu?**



250 CADEAUX

offerts par PIT et RIK,
50 DISQUES 33 TOURS; 50 TEE-SHIRTS;
150 DISQUES 45 TOURS.



avec un jeu facile qui se court en deux étapes.

1 – Inscris dans la ligne réservée de ton bulletin-réponse ci-dessous, le mot manquant dans la bulle du dessin.
Ce mot s'écrit tel que PIT et RIK le prononcent.

2 – PIT et RIK ont des qualités bien personnelles, qui font leur succès. En voici dix. Classe-les par ordre de préférence dans ton bulletin-réponse, en désignant chaque qualité par la lettre qui la précède dans la liste.
Tu placeras dans la case 1, la qualité qui te semble la plus importante; en nº 2, celle qui est un peu moins évidente, et ainsi de suite.

A – Ils font rire.
B – Ils sont sympas.
C – Ils imaginent des tas de gags.
D – Leurs musiques sont gaies.
E – Leurs mimiques sont drôles.
F – Ils chantent bien.
G – Leur langage est chouette.
H – Leurs costumes sont marrants.
I – Ils sont toujours de bonne humeur.
J – On voudrait être leur copain.

Les gagnants seront ceux (et celles) qui, ayant trouvé le mot de la bulle, auront envoyé la liste de préférences la plus proche de la liste-type qui se dégagera de l'ensemble des réponses.

CE QU'IL FAUT FAIRE POUR AVOIR LE MAXIMUM DE CHANCE :

– N'utilise que le bulletin-réponse ci-dessous (copies et photocopies non admises).
– Ecris lisiblement et sans ratures.
– Découpe ton bulletin-réponse et colle-le au dos d'une carte postale, côté correspondance. Puis, envoie cette carte postale à :

LE NOUVEAU PIF
JEU-CONCOURS PIT ET RIK
126, rue La Fayette
B.P. 90
75461 PARIS CEDEX 10

Poste ta carte postale, suffisamment affranchie, pour qu'elle arrive à *Pif* avant le 20 avril 1983. Attention : c'est la date d'arrivée et non pas la date de départ de la poste qui compte.

Ce jeu-concours est réservé aux lecteurs et aux lectrices du *Nouveau-Pif* habitant la France métropolitaine.

BULLETIN-RÉPONSE
DU JEU PIT ET RIK

1. Voici le nom de la bulle :

2. Voici ma liste de préférences des qualités de PIT et RIK :

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐
4 ☐ 5 ☐ 6 ☐
7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐

Nom ....
Prénom ...... Age ....
Adresse ....
Code .... Ville ....
....

11. LE JEU DES CHAPEAUX**

Inscris dans les 8 lignes horizontales de la grille, les noms des huit chapeaux que portent PIT et RIK tout autour. Si les noms sont exacts, et bien placés, tu pourras lire, dans la colonne centrale, de haut en bas, dans le sens de la flèche, des noms que tu connais bien.



SOLUTIONS

1. PIT ET RIK ET LA FONTAINE

A : *Le Renard et la cigogne.* – B : *La Grenouille qui voulait se faire aussi grosse que le bœuf.* – C : *Le Loup et l'agneau.* – D : *Le Lièvre et la tortue.* – E : *Le Renard et le bouc.*

2. FLÉCHOPIF

HORIZONTALEMENT : Eté – Loup – Icare – Art – Agen – Mât – Cigale – Ali – Ré – Emu – Reçu – Il – Renard.

VERTICALEMENT : Fourmi – Ere – Tage – En – Epi – Ta – Eca – Ca – Mur – Agneau – Ré – Grenouille.

4. DE QUOI JOUENT-ILS ?

Trombone – Flûte – Accordéon – Piano – Violon.

7. JEU D'OMBRES

La bonne ombre va avec le personnage 1.

8. LES JEUX EN COULEURS DE SMARTIES CETTE SEMAINE : LE DÉBUT ET LA FIN

SENLIS – SEES – SENS.

9. L'ÉNIGME DE TIM GARE ! DANS LA GARE...

Tim a observé ce personnage qui semble se reposer, avec sa grosse valise, sous le panneau des arrivées. Il lui suffit de mettre sa grosse valise, sans fond, sur une plus petite, pour pouvoir la voler sans éveiller les soupçons et sans être poursuivi...

11. LE JEU DES CHAPEAUX

Avec, horizontalement : CAPELINE – BIBI – TOQUE – CASQUETTE – CALOT – BERET, CANOTIER et KEPI, tu as obtenu, verticalement, PIT ET RIK.



Cadeau pour chaque participant : ces 6 autocollants amusants de E.T.

BULLETIN-JEU

Comment jouer

- Découpe cette page et va vite chez ton marchand de jouets voir attentivement les E.T. de MATCHBOX.
- Sur place, réponds au moins à 3 des 10 questions ci-contre en cochant <u>la bonne réponse</u>, puis envoie ton bulletin-jeu complété à GMS/Jeu E.T. MATCHBOX 9, rue benoît-malon - 92150 suresnes.
- Les 29 avril et 15 juin 1983, 2 tirages au sort parmi les bulletins-jeu reçus comportant 3 bonnes réponses à au moins 3 questions désigneront 1310 gagnants.

Les prix à gagner

- 10 vélos Super-Cross "trial"
- 100 sacs à dos E.T. (style rangers)
- 200 albums-disque du film
- 1 000 jouets E.T. MATCHBOX (modèles surprise)

soit au total 1 310 lots qui seront répartis par moitié sur chacun des 2 tirages au sort.

Cadeau pour chaque participant

En envoyant ton bulletin-jeu accompagné d'une enveloppe timbrée portant ton adresse, tu recevras 6 autocollants amusants de ET à coller sur tes cahiers, ton sac, etc.

	questions	cocher la bonne réponse		
question 1 jouet N° 1	Sur le vrai jouet MATCHBOX le bouton remontoir qui fait marcher E.T. en se dandinant est situé...	▭ Dans le dos	▭ Sur le côté	▭ Sous lui
question 2 jouet N° 1	Sur le vrai jouet MATCHBOX quand E.T. marche, sa tête se balance	▭ De haut en bas	▭ Sur le côté	▭ D'avant en arrière
question 3 jouet N° 2	Sur le vrai jouet MATCHBOX . . ELLIOTT porte un blouson	▭ Jaune	▭ Rouge	▭ Blanc
question 4 jouet N° 2	Sur le vrai jouet MATCHBOX la couleur du vélo-cross d'ELLIOTT est	▭ Verte	▭ Rouge	▭ Jaune
question 5 jouet N° 3	Sur le vrai jouet MATCHBOX dans son emballage, le cou de E.T. qui s'allonge et se rétracte est . . .	▭ En position allongée		▭ A l'état normal
question 6 jouet N° 5	Sur le vrai jouet MATCHBOX le téléphone que tient E.T. est. . .	▭ Rouge	▭ Blanc	▭ Noir
question 7 jouet N° 6	Sur le vrai jouet MATCHBOX E.T.	▭ Tient bien sa dictée magique		▭ Ne tient pas sa dictée magique
question 8 jouet N° 7	Sur le vrai jouet MATCHBOX le peignoir que porte E.T..	▭ Est de cette longueur		▭ Est beaucoup plus court
question 9 jouet N° 8	Sur le vrai jouet MATCHBOX E.T. tient entre ses mains	▭ Un pot de fleurs	▭ Une branche de sapin	▭ Un bocal
question 10 jouet N° 9	Sur le vrai jouet MATCHBOX le chapeau que porte E.T.	▭ A bien cette forme		▭ N'a pas cette forme

Nom ____________________

Prénom ____________________

Age ____________________

Adresse ____________________

____

Code postal | | | | | |

Ville ____________________

Jeu sans obligation d'achat.
Envoi d'un bulletin, du règlement complet, remboursement du timbre utilisé pour participer sur simple demande à l'adresse du jeu (maximum 1 demande par foyer).

Mouillard & Mouillard



Le lance-bulle de Pit et Ri

Coup de tonnerre dans le petit monde des bulles! Pif lance cette semaine – en exclusivité – le lance-bulles géant. Fini les mini-bulles, les bulles de pacotille, les bulles de rien-du-tout... Le temps des *maxi-bulles* est arrivé! La cicrane et la froumi... pardon, je veux dire... Pit et Rik, champions toutes catégories dans l'art de coincer la bulle, vont t'en bavardurer 2 mots.

La cicrane : Gring!...
La froumi : Tiens, qué né sé qué gring?
La cicrane : Cé né cicrane...
La froumi : Hé! la cicrane, kèss ke té né brandibulle? Et ko cè ça?... C'est la dernière crakette de tennis de jaune borgne toute trouée?
La cicrane : Mais non, la froumi! Ça né le dernier gagaget de Pit et Rik : le *maxi-bulles!*

TRADUCTAGE :

La cicrane : Dring!...
La froumi : Tiens, qui est-ce qui sonne?
La cicrane : C'est moi, la cicrane...
La froumi : Hé! la cicrane, qu'est-ce que tu fabriques? Et ça, qu'est-ce que c'est?... C'est la dernière raquette de Björn Borg toute trouée?
La cicrane : Mais non, la froumi! C'est le dernier gadget de *Pif :* le *lance-bulles géant* de Pit et Rik!

MODE D'EMPLOYAGE :

Demandez à votre mamou du liquidage à vaisselle, et composez nalors une solutage de 2/3 d'eau, toute mouille, et 1/3 de liquidage lave-n'écuelle.
Bien mélambrouiller le solutage.
Trempoter son gagaget dans la n'écuelle de liquidage.
Faisez doucement un gesticulage du bras, de grauche à doite (ou visez verre sale), comme pour né fichez une baffe à l'air, et là on fabricote la *maxi-bulle.*

Pour pouvoir réaliser tes bulles tout à fait tranquillement, je te conseille de te mettre à ton balcon, dans la cour de ton immeuble, ou dans ton jardin.



1. Prends du liquide à vaisselle (le mieux est peut-être de le demander à ton papa ou à ta maman) et compose une solution de 2/3 d'eau et 1/3 de liquide à vaisselle.

2. Mélange bien le tout, afin d'obtenir une solution homogène. N'utilise pas d'assiette creuse. Le mieux serait d'utiliser une assiette plate du diamètre de ton gadget.

3. Trempe ton gadget dans l'assiette, et égoutte-le bien avant de faire les bulles.

4. Effectue alors un large mouvement latéral, surtout pas saccadé. Tu obtiendras une magnifique bulle.

Le gadget ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

s géant
k

AUTRES UTILISAGES :

● **Tu peux souffloter dedans.**

Après avoir trempé le gadget dans le liquide, tu peux souffler doucement, mais de manière continue.

● **Tu peux né faire de bas n'en ho (on voit ralors comme un grod boudinage, comme les chosseks à la cicrane).**

Tu peux effectuer ton geste de bas en haut ou de haut en bas. Le résultat : une superbe bulle-chaussette.

La semaine prochaine

TON GADGET

JOUE AVEC ALAIN GIRESSE AU GRAND JEU FOOT 83



EDITIONS VAILLANT, 126, rue La Fayette, 75461 PARIS CEDEX 10 - Tél. : 246.92.25. Directeur de la publication : Jean-Claude LE MEUR - Comité de Direction : Jean-Claude LE MEUR - Hélène BRAYE - Robert ANDREUCCI - Numéro de Commission Paritaire : 57.826 - Loi numéro 49956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse - Dépôt légal : avril 1983. Ce journal n'est complet qu'avec son gadget paginé en III et IV de couverture. Conditionnement sous film rétractable CONDI-PLAST. Tél. 420.40.63. Imp. en France par les Imprimeries de la Noue, n°7231, 65, av. Jean-Lolive, 93170 Bagnolet. N° de codif. N.M.P.P. - VILLETTE PARIS 2806 - RUNGIS 2547

2806